@ Konta e-mailowe dla prenumeratorów gratis @

ISSN 1428-2860 INDEKS 338443 CENA 3.50 ZŁ

Reset

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

LIPIEC 1997 NR 7/97 (3)

RECENZJE

Blood: Strumień świeżej krwi na peceta

CONQUEST EARTH

gra miesiąca

OUTLAWS

Spróbuj przeżyć chociaż jeden dzień na Dzikim Zachodzie

Poradniki:

X-Wing vs. Tie Fighter, Ace Ventura, Heroes of Might & Magic 2

ISSN 1428-2860 07 9 771428 286970

CENA 148 zł

CD PROJEKT CD PROJEKT CD PROJEKT CD PROJEKT CD PROJEKT

JUŻ W SPRZEDAŻY

W CAŁOŚCI PO POLSKU

NARESZCIE WSZYSTKIE TWOJE

NIEZASPOKOJONE ŻĄDZE ZNAJDĄ UJŚCIE.

POKONAJ SWOICH PRZECIWNIKÓW

SIŁĄ I SPRYTEM.

POZBAW ICH

ZBĘDNYCH KOŃCZYN

POZOSTAWIAJĄC RESZTKI CIAŁ

W KAŁUŻACH KRWI.

CZEKAMY NA CIEBIE ...

W PIEKLE !!!

ECSTATICA II

PC CD ROM

Nie potrafię pisać o tej grze bez uczucia pokory. Wydawało mi się, że widziałem w życiu wiele, ale **ECSTATICA II** naprawdę przytarła mi nosa. Już od dawna nie było gry tak bogatej, tak obszernej i długiej a przy tym tak wspaniałej. Boję się, że swoim gadulstwem popsuję wam radość samodzielnego jej smakowania ale nie mogę poprzestać na zdawkowej recenzji, bo **ECSTATICA II** to gra inna niż wszystkie. (...)

To prawda takich gier już się nie pisze. (...)
Ta gra naprawdę ma ponad 1500 lokacji! Naprawdę gra się w nią minimum 100 godzin. A każda sekunda pełna jest emocji i tego ulotnego uczucia jakiego tak bardzo ostatnio brakuje. (...)

Secret Service 46 (5/97)

PSYGNOSIS

ANDREW SPENCER STUDIOS

WWW.PSYGNOSIS.COM

DLA WINDOWS '95

Produkcja Andrew Spencer. © 1996 Andrew Spencer Studios Ltd. Ecstatica II jest znakiem handlowym Andrew Spencer Studios. Wydawane na licencji Psygnosis Ltd. Psygnosis i logo Psygnosis są znakami handlowymi Psygnosis Ltd. © 1996 Psygnosis Ltd. Windows® jest zarejestrowanym znakiem handlowym Microsoft Corporation.
Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

CD PROJEKT®

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, **Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz** ul. Jagiellońska 70/3; tel. (0-52) 46 13 37;
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

FORMULA 1

GRA NOWEJ GENERACJI WYKORZYSTUJĄCA NAJNOWSZE OSIĄGNIĘCIA GRAFIKI 3D

PC CD ROM

PSYGNOSIS™

PC CD ROM

Clockwork Games

WYMIATAJĄCA AKCJA, MORDERCZA ATMOSFERA,
ZABÓJCZA PRĘDKOŚĆ I CZADOWA MUZYKA

Speedster

Speedster jest znakiem handlowym Psygnosis Ltd. Wyprodukowane przez Clockwork Games. ©1997 Psygnosis Ltd.
Psygnosis i logo Psygnosis są zarejestrowanymi znakami handlowymi Psygnosis Ltd.

Formula 1, Psygnosis i logo Psygnosis są zarejestrowanymi znakami handlowymi Psygnosis Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone
Wyprodukowane przez FOCA dla telewizji Fuji. ©1996 Psygnosis Ltd.

CD PROJEKT®

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, **Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz** ul. Jagiellońska 70/3; tel. (0-52) 46 13 37;
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

SŁOWO NA ROZRUCH

Reset

Magazyn gier komputerowych

Numer 3 (3), Lipiec 1997 Nakład 70,000 egz.

PL. ISSN 1428-2860

Redaktor Naczelny: Jacek Marczewski

Zastępca Naczelnego: Piotr Mańkowski

CD Manager: Kamil Mętrak **Sekretarz Redakcji:** Radosław Walczyk **Dyrektor Artystyczny:** Mirek Urbaniak

Grafika i skład: Piotr Leczkowski **Korekta:** ESTA

Stali współpracownicy:

Paweł Chmielowiec, Krzysztof Gawrysiak, Dariusz Góralski, Marcin Gutkiewicz, Paweł Jankowski, Marek Konderski, Tomasz Kowalski, Michał Mazurkiewicz, Kamil Mętrak, Grzegorz Miller, Maciej Ogiński, Piotr Pawlak, Tomasz Przyjemski, Maksymilian Wrzesiński.

Adres redakcji: RESET ul. Chłodna 35/37 00-867 Warszawa **tel.** +(22 654 - 78 - 23, +(22) 654 - 70 - 04 **fax** +(22) 654 - 57 - 95

Prenumerata i kolportaż: Weronika Tratkiewicz **tel.** +(22)654 - 78 - 23 w. 171 **Promocja**: Małgorzata Kozakiewicz **tel.** +(22)654 - 78 - 23 w. 161 **Reklama:** Arkadiusz Grączyński **tel.** +(22)654 -29 - 09

Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o. ul. Okrzei 5, 64-920 Piła

Wydawca: ZPR Express Sp. z o.o. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

e-mail: Redakcja@Reset.com.pl Internet: WWW.Reset.com.pl

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo do adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

WRESZCIE WAKACJE! MAMY NADZIEJĘ ŻE BĘDZIESZ MIAŁ OKAZJĘ WYJECHAĆ: NA DZIAŁKĘ, W GÓRY, NA JEZIORA CZY NAWET GDZIEŚ DALEJ - I ODPOCZĄĆ. TO WAŻNE, ŻEBY SOBIE W TYM CZASIE DAĆ TROCHĘ LUZU I ODERWAĆ SIĘ NA JAKIŚ CZAS OD CODZIENNEJ RUTYNY. GDZIEKOLWIEK BĘDZIESZ, BAW SIĘ DOBRZE I NIE ZAPOMNIJ WYSŁAĆ NAM POCZTÓWKI!

W wakacje, kiedy czasu jest ile dusza zapragnie, można też wreszcie pograć na całego w ulubione gierki. Nie zostawimy cię w tym gorącym okresie samego - szykujemy już numer sierpniowy. Zaś w tym RESECIE znajdziesz więcej szczegółowych poradników, blok tematyczny o wyścigach samochodowych i przewijający się w różnych artykułach motyw obcych. A poza tym oczywiście nasza specjalność - odloty, gdzie w ramach niespodzianek udało nam się zamieścić własny komiks, co ja mówię, dwa!

Na naszej stronie internetowej możesz już głosować na listę przebojów Reset On-line. Spełnianie obywatelskiego obowiązku nigdy nie było tak proste! Z początkiem lipca wystartowaliśmy z własnym Reset BBS, działającym w amatorskiej sieci FidoNet (szczegóły w numerze). Jeżeli masz modem, to wpadnij i się rozejrzyj.

Zanim zaczniesz czytać dalej, zaopatrz się w duże ilości napojów chłodzących i zresetuj komputer!

JACEK MARCZEWSKI

Redaktor Naczelny

PIOTR MAŃKOWSKI

Zastępca Naczelnego

CO W NUMERZE?..

GRA MIESIĄCA

Conquest Earth

REWOLUCJA W GATUNKU STRATEGII. MAŁA FIRMA DATA DESIGN STWORZYŁA ŚWIETNĄ GRAFIKĘ I ROZWINIĘTE ALGORYTMY SZTUCZNEJ INTELIGENCJI. TO MOŻE BYĆ JEDEN Z PRZEBOJÓW ROKU.

24-26

LBA 2

TWINSEN ZNOWU MA KŁOPOTY! TYM RAZEM KRAINIE TWINSUN ZAGRAŻA NAJAZD OBCYCH.

30-31

X–Wing vs. Tie Fighter

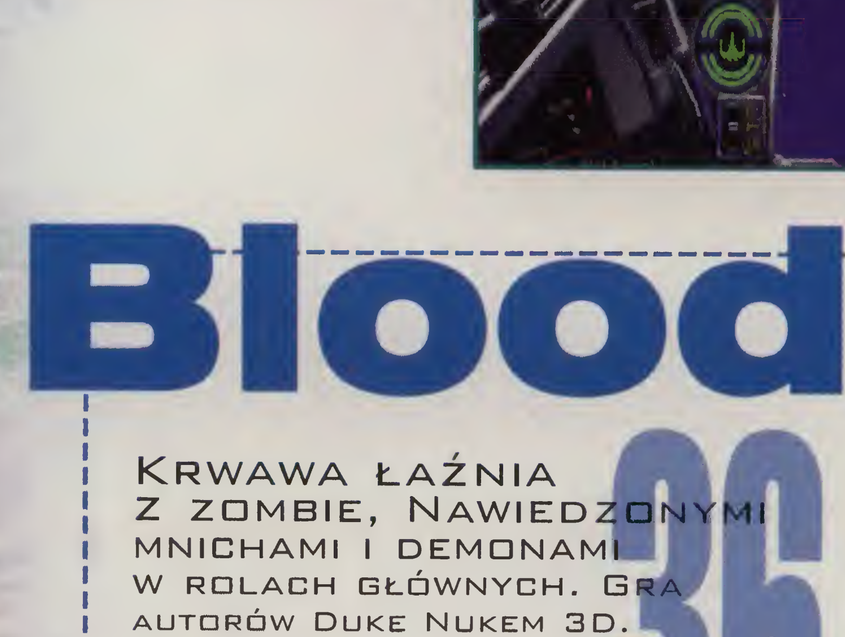
KOLEJNA KOSMICZNA STRZELANINA OPARTA NA ŚWIECIE "GWIEZDNYCH WOJEN". WSZYSCY CZEKALI NA NIĄ OD WIELU MIESIĘCY...

28-29

Blood

KRWAWA ŁAŹNIA Z ZOMBIE, NAWIEDZONYMI MNICHAMI I DEMONAMI W ROLACH GŁÓWNYCH. GRA AUTORÓW DUKE NUKEM 3D.

36



Polecamy też:

Prenumerata 74

Hardware: Providia 76–77
Internet 78–79

ODLOTY

Johny Reset 80–81
Ju-jitsu 82–83
Terry Pratchett 84–85
VR Kolej 86–87
Vampire Masquerade ...88–89
Komiks 90–91
Warhammer 40.000 92–93
Gry planszowe 94–95
Film: Alien 4 96

Marsjańska Twarz 97
Podbój Marsa 98–99

Menu CD 6–7
Widoki na przyszłość 8–15
O Gambleriadzie 16–17
Wywiad 18–19
Witryna kpiarzy:
Rozstrzygnięcie 20–21

RECENZJE

Conquest Earth 24–26
X–Wing vs. Tie Firghter 28–29
Little Big Adventure 2 ..30–31
Outlaws 32–33
Great Battles
of Alexander 34–35
Blood 36
Orion Burger 37
Helicops 38
Scarab 39
Lords of the Realm 2 ...40–41
Jetfighter III 42
Darklight Conflict 43
Need for Speed 2 44
Formula 1 45
Speedster 46
Death Rally 47
Axelerator 48
Lomax 53
It's a funny old game 54
Liga Polska 97 55
Fragile Allegiance 56
Age of Sail 57
Wooden Ships & Iron Men .57

Listy 58–59
Help 60–61
Poradnik: Duke Nukem .62–63
Poradnik: X–Wing vs.
Tie Fighter 64–65
Rozwiązanie:
Ace Ventura 66–67
Poradnik: Heroes of
Might & Magic 2 68–70
Multimedia 71–73

RESET CD

Witamy! To już drugi nasz kompakt! Mimo że nadeszły wakacje, czyli okres zmniejszonej aktywności producentów gier, udało nam się wyszperać sporo smakowitych kąsków. Do Twojej dyspozycji oddajemy 21 programów, z czego 19 to w pełni interaktywne dema. Oprócz tego, rzecz jasna, kolejna porcja najświeższych trailerów filmowych oraz programów shareware.

A co konkretnie? Z nowości ostatnich dni, a może i godzin, prezentujemy pierwsze interaktywne demo "Little Big Adventure 2" ("Twinsen's Odyssey"). Gra jest warta grzechu, a tutaj można w pełni przetestować ją w działaniu - zobaczyć jak naturalna jest animacja Twinsena, podziwiać kolorowe krainy 3D. Fani przygodówek znajdą też zapowiedź "Star Trek: Secret of Vulcan Fury".

Wszyscy miłośnicy RPG niecierpliwie oczekiwali wydania kontynuacji "Betrayal at Krondor". Obszerne demo "Betrayal in Antara" właśnie się ukazało. Czy gra wydaje się spełniać oczekiwania? Odpowiedź na to pytanie nie jest łatwa, ale wielu graczy z pewnością zdoła wyrobić sobie opinię po odpaleniu naszego dema.

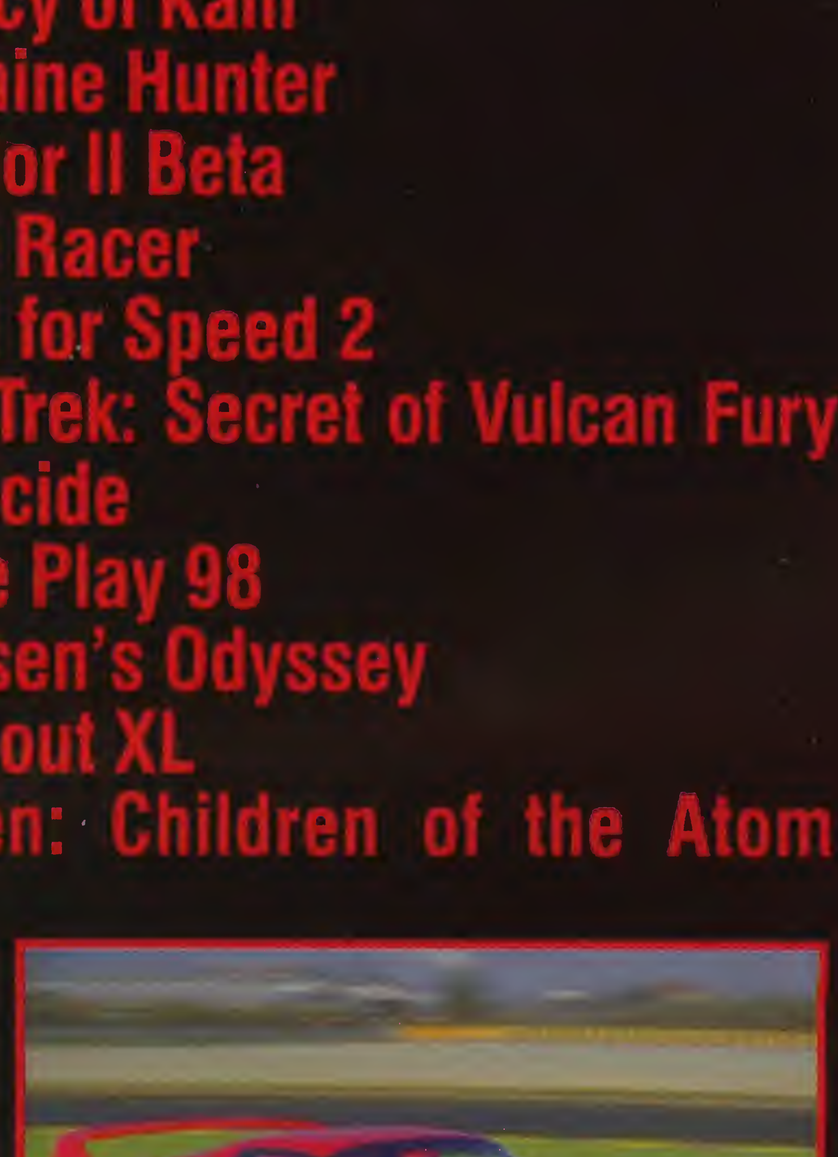
Mamy też najnowsze demo "Carmageddon" (obszerniejsze niż poprzednie). Recenzję tej gry zamieścimy w następnym numerze. Dlaczego ta gra szokuje? Odpowiedź poznasz przejeżdżając przechodniów w naszym demie. Podobno SCI do końca nie było przekonane, czy wypuszczać na rynek tę grę. Zdecydowali się jednak złamać reguły gatunku! Z innych produkcji wyścigowych są też na RESET CD "Moto Racer" oraz "Need for Speed 2".

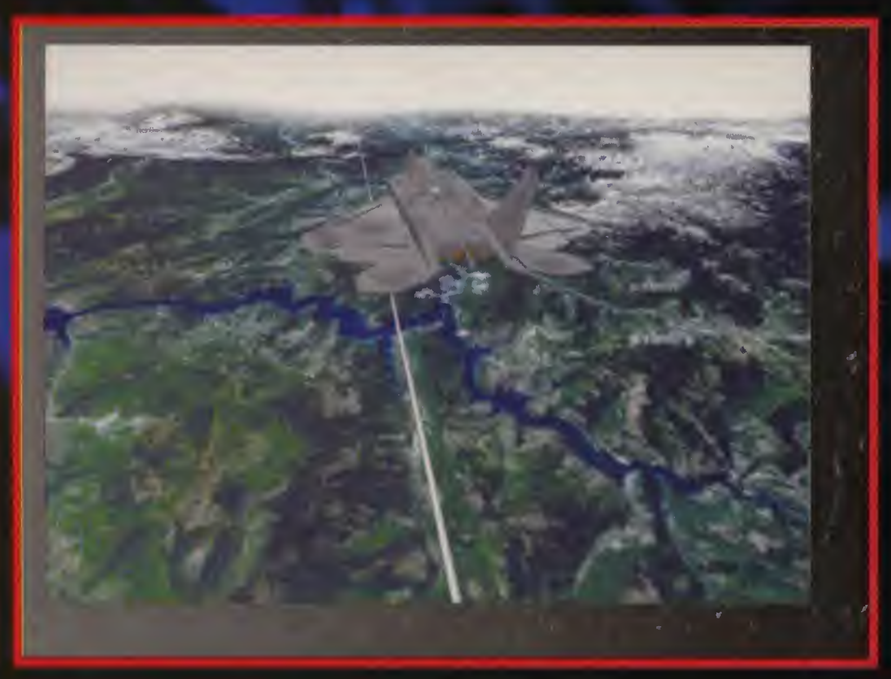
Redakcyjni stratedzy wietrzą nadchodzącą falę uderzeniową nowych gier. Pierwszymi jej zwiastunami są zamieszczone u nas dema "History of the World" i "Dark Colony". Wkrótce czeka nas prawdziwa powódź gier strategicznych.

Na RESET CD znajduje się również pokaźny pakiet strzelanin, a na deser niespodzianka - demo "Legacy of Kain". Wszyscy Pecetowcy niecierpliwie oczekiwali na konwersję tego megahitu z SONY PlayStation. Demo już jest, a wkrótce mamy nadzieję zrecenzować pełną wersję gry. Zapowiada się naprawdę przejmująca rzeź!

dema

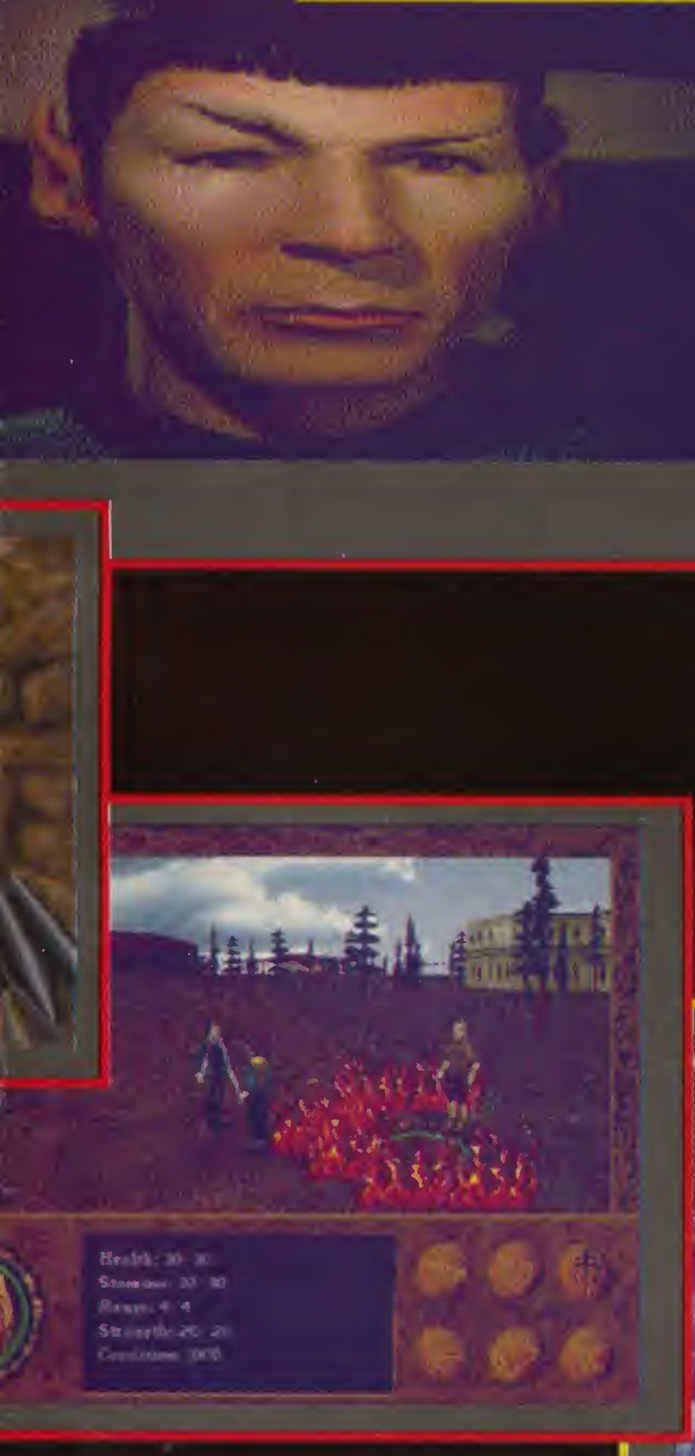
- Atomic Bomberman
- Betrayal in Antara
- Carmageddon
- Chasm
- Dark Colony
- Defend 3D
- Extreme Assault
- Front Page Sports: Baseball '98
- History of the World
- I-22 Raptor
- Legacy of Kain
- Machine Hunter
- Mordor II Beta
- Moto Racer
- Need for Speed 2
- Star Trek: Secret of Vulcan Fury
- Terracide
- Triple Play 98
- Twinsen's Odyssey
- Wipeout XL
- X-Men: Children of the Atom





trailery

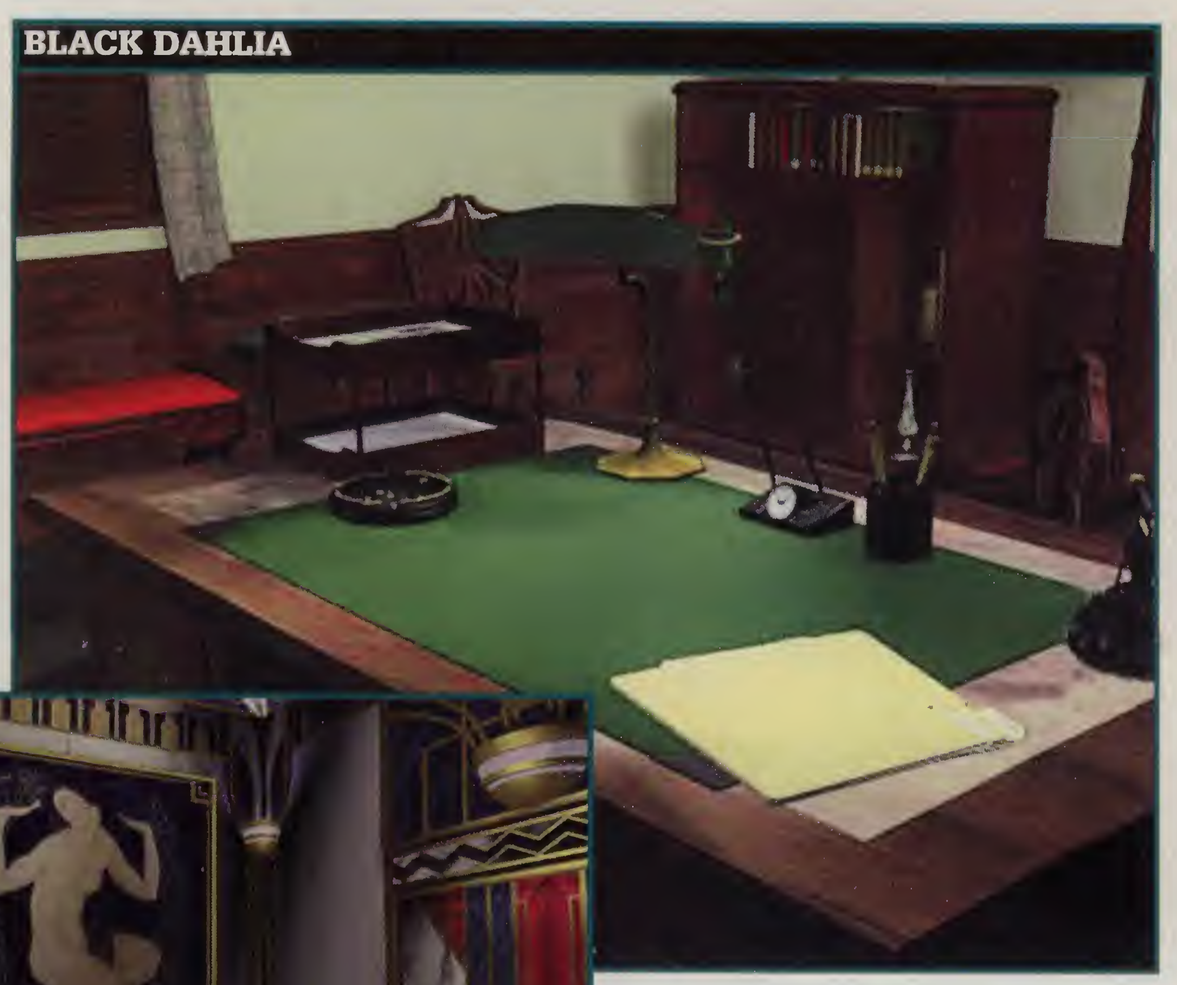
- Batman & Robin
- Desperatki
- Grosse point blank
- Love serenade
- Miłość i wojna
- Morderstwo w Białym Domu
- Mouth to mouth
- Ryzykanci
- Shall we dance?

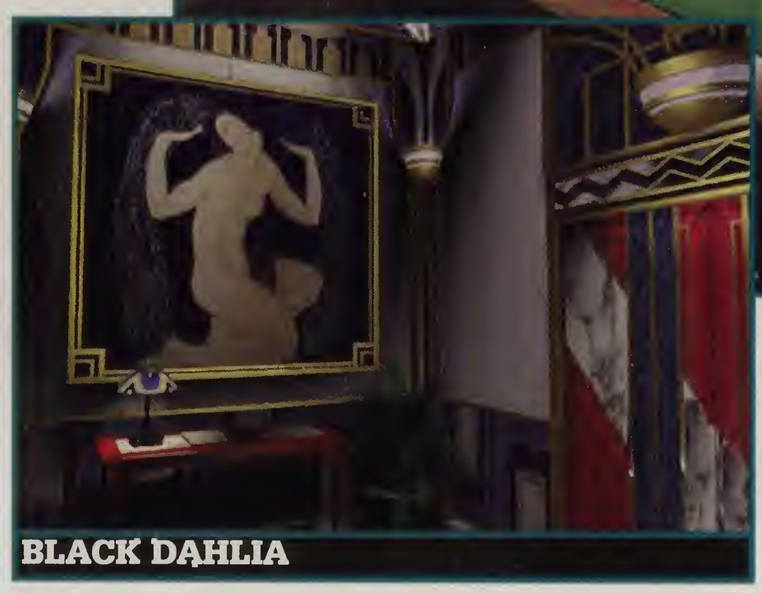


WIDOKI PRZYSZŁOŚCI

NADESZŁY JUŻ WAKACJE, A WRAZ Z NIMI ZAPOWIEDZI NOWYCH GIER. LWIA CZĘŚĆ NAJWIĘKSZYCH HITÓW UKAŻE SIĘ DOPIERO W OKRESIE OD WRZEŚNIA DO GWIAZDKI. JEST JEDNAK NA CO CZEKAĆ! TYTUŁÓW JEST NAPRAWDĘ DUŻO, WIĘC OD RAZU PRZEJDŹMY DO SZCZEGÓŁOWEGO MENU.

BLACK DAHLIA


BLACK DAHLIA


BLACK DAHLIA

BLACK DAHLIA

BLACK DAHLIA

TAKE 2 INTERACTIVE

TAKE 2 po grze RIPPER zaszokowała wszystkich wydaniem mieszanki symulacji i strategii, zatytułowanej BATTLECRUISER 3000AD. Teraz firma powraca do swego klasycznego repertuaru, wypuszczając na rynek BLACK DAHLIA.

Pewien reporter zaczyna nagle otrzymywać anonimowe listy, oznajmiające iż to on jest grasującym od jakiegoś czasu nowym wcieleniem Kuby Rozpruwacza. Cokolwiek by to znaczyło, policja wciąż znajduje kolejne, okrutnie rozczłonkowane ofiary. Jest wśród nich sławna aktorka Elizabeth Short (pseudonim Black Dahlia) i to właśnie nadaje sprawie międzynarodowego rozgłosu. Gracz wkracza do akcji jako agent Jim Pearson. Ta rozciągnięta na lata 1941-47 fabuła oparta została na autentycznych wydarzeniach.

Autorzy zapowiadają 60 renderowanych lokacji - stylem wykonania przypominających RIPPER. Do rozwiązania będzie 75 łamigłówek Mroczny klimat, filmowe wstawki, dużo krwi - wszystko to stanowić ma podstawowe wyznaczniki nowej przygodówki TAKE 2.

DARK EARTH

DARK EARTH

KALISTO

XXII wiek to era mroku. Po bombardowaniu deszczem meteorytów Ziemia spowita jest w ciężkie obłoki. Nadchodzi epoka lodowcowa. Ocalałe resztki ludzkiej cywilizacji, oddając cześć bogowi słońca, Wielkiemu Solaar, budują osady zwane Stallites. Mogą one istnieć jedynie w miejscach, gdzie ciemną powłokę pyłu przebijają nieliczne strumienie światła. Społeczność tych miast wykształca pierwsze klasy. Są wśród nich Kapłani, na czele których stoi Rada Siedmiu. Są też Strażnicy Ognia i Budowniczowie.

Gracz wciela się w postać jednego ze Strażników Ognia, młodego Arkhana, poróżnionego ze starszyzną Stallites. Poruszanie odbywa się w sposób przypominający ALONE IN THE DARK. Dodanych jednak zostanie wiele ubarwiających grafikę elementów, jak choćby efekty świetlne (na przykład kapłani noszą na sobie wiele szklanych elementów).

W trakcie każdej potyczki kamera dynamicznie obiega walczących - zaś ciekawostką jest, iż w miarę rozwoju akcji gracz poznaje nowe ciosy specjalne (!). Prezentowane w zeszłym roku na zamkniętym pokazie w Londynie intro DARK EARTH posiadało grafikę po prostu rzucającą na kolana.

DARK EARTH

CURSE OF MONKEY ISLAND

CURSE OF MONKEY ISLAND

LUCASARTS

Wreszcie! Po długich miesiącach oczekiwania i niepewności LUCASARTS... nie, nie wypuścił jeszcze na rynek CURSE OF MONKEY ISLAND. Póki co, ujawnił pierwsze screeny in-game. Fani przygodówek (i nie tylko oni) czekali na nie od roku.

Po odejściu Rona Gilberta z LUCASARTS mało kto wierzył, że SECRET OF MONKEY ISLAND doczeka się kiedykolwiek kontynuacji. Tymczasem, Larry Ahern i Jonathon Ackley (współautorzy m.in. DAY OF THE TENTACLE i FULL THROTTLE) podjęli się niemożliwego - zmierzą się z legendą.

Wiadomo już (co wcześniej było przedmiotem wielotygodniowych dyskusji w Internecie), że do CURSE OF MONKEY ISLAND włączone zostaną sekwencje zręcznościowe. Interfejs nie będzie odbiegał zbytnio od FULL THROTTLE, z tym że dodatkowo będzie można wykonywać różne czynności z przedmiotami z inwentarza. Z postaci przewijających się w tle, oprócz niezastąpionych: LeChucka i gubernatorowej Marley - zobaczymy demoniczną czaszkę Murray i fryzjera-zabijakę, Edwarda Van Helgena. Autorzy powiadają: „Oczywiście, LeChuck znów powstanie z martwych, Elaine i Guybrush znów będą w sobie zakochani, a cały ten biznes jest tak głęboki, jak ocean na Karaibach".

CURSE OF MONKEY ISLAND

CURSE OF MONKEY ISLAND

DARK EARTH

FALCON 4.0.

FALCON 4.0.

FALCON 4.0.

MICROPROSE

Gdy miesiąc temu pojawiły się zupełnie nowe informacje o tym „symulatorze z górnej półki", na internetowych listach dyskusyjnych rozgorzała zażarta dyskusja. Fani ekscytowali się tym, że teren gry odtworzony został na podstawie zdjęć satelitarnych, w związku z czym Korea w FALCON 4.0. w pełni zgadza się z rzeczywistą - każde wzgórze, rzeka, wioska jest odtworzona ze stuprocentową dokładnością.

Maszyną do dyspozycji będzie myśliwiec F-16. Jak w poważnych symulatorach stało się już regułą, gracz nie działa na zasadzie samotnego skauta; stanowi (zaledwie) cząstkę wielkiej kampanii. Symulator wyposażony zostanie w Campaign Manager, mający baczyć by bitwa, w której biorą udział jednostki zarówno naziemne jak i powietrzne, była maksymalnie zbliżona do rzeczywistych działań wojennych.

Od roku 1987 sprzedało się łącznie ponad milion kopii wszystkich części FALCON. Choć ze względu na wysoki stopień skomplikowania trudno przewidywać, by FALCON 4.0. odniósł oszałamiający sukces komercyjny, to z pewnością wyznaczy nowe kierunku rozwoju komputerowych symulatorów lotniczych.

IF22 RAPTOR

INTERACTIVE MAGIC

Cóż, na dźwięk nazwy INTERACTIVE MAGIC lub DIGITAL INTEGRATION wszyscy komputerowi lotnicy stają na baczność. Produkty tych firm nie mogą po prostu stać w sprzeczności z realizmem symulowanego lotu.

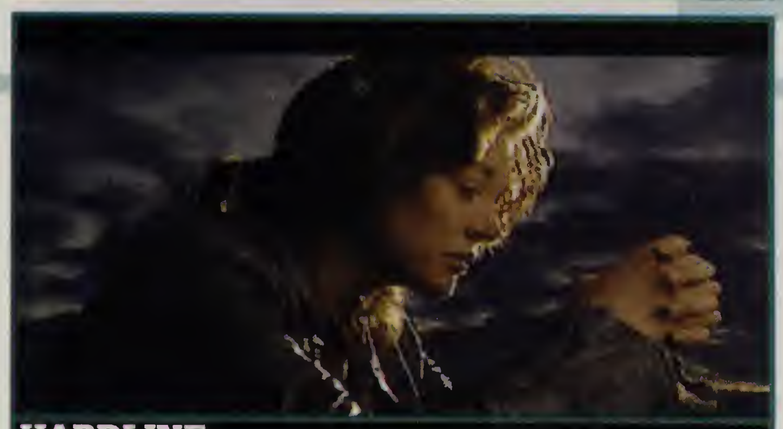
IF 22 RAPTOR zawiera 250 tysięcy mil kwadratowych terenu, nad którym można fruwać. Loty wykonywane będą nad Bośnią, Zatoką Perską i Ukrainą. Do wyboru udział w kampanii, pojedyncza misja albo zręcznościowe potyczki. Autorzy zapewniają, że grą będzie można się rozkoszować bez konieczności zbrojenia peceta w kartę 3D.

IF 22 RAPTOR

FALCON 4.0.

HARDLINE

MAGESLAYER



HARDLINE

HARDLINE

HARDLINE

CRYO INTERACTIVE

„Świat legł w ruinach. Twoje sny są niespokojne i pogrążone w ciemności. Szaleństwo sekty staje się twoim własnym. Być może jesteś właśnie tym jedynym, którego się boją. Być może twoje sny są przepowiednią. Być może koniec znajduje się już blisko..."

Akcja HARDLINE toczy się w roku 1988. Potężna sekta zaczyna przejmować kontrolę nad światem. Niewielu ludzi wychodzi na ulicę bez gnata czy bazooki, niewielu jest potrafiących się obejść bez narkotykowego wspomagania. HARDLINE wypełnione jest przede wszystkim materiałem Full Motion Video: to interaktywny film w - miejmy nadzieję - lepszym niż THE LAST DYNASTY guście.

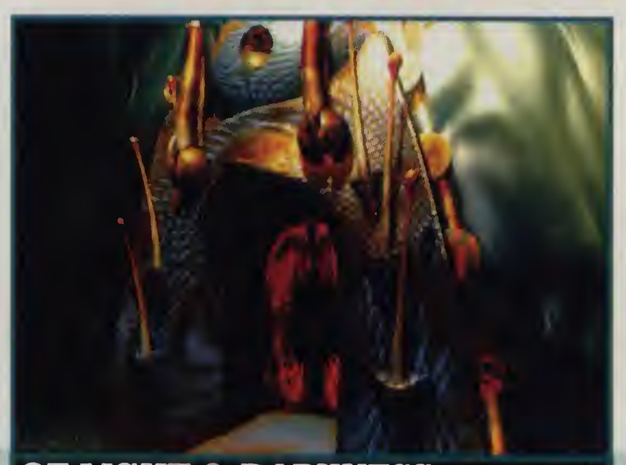
NAPOLEON IN RUSSIA

TALONSOFT

Napoleon Bonaparte zbiera swoją 600-tysięczną armię i wyrusza na podbój Rosji. Mały Francuz, na którego legendzie nie było dotychczas żadnych rys, nie spodziewał się, że owa wyprawa będzie początkiem jego końca. Krwawa kampania z 1812 roku, w której Napoleon zmierzył się z rosyjskimi wojskami stanowi kanwę kolejnej, szóstej części cyklu BATTLEGROUND. Gra umożliwi odtworzenie 20 bitewnych epizodów z tamtego okresu. W regułach rozgrywki nie zaszły rzecz jasna żadne rewolucyjne zmiany. W standardowej instalacji program potrzebuje na HD prawie 200MB miejsca! Rekomendowaną rozdzielczością jest 1024x768. Cykl BATTLEGROUND w Stanach cieszy się dużą popularnością, mamy nadzieję, że również w Polsce zostanie dostrzeżony nie tylko przez zawodowych strategów.

NAPOLEON IN RUSSIA

NAPOLEON IN RUSSIA



OF LIGHT & DARKNESS

OF LIGHT & DARKNESS

INTERPLAY

Obiecujący malarz nękany przez maniaków religijnych, tancerz z Las Vegas poharatany przez zakochanego w nim fana, grupka magików urządzających na zawołanie pokazy znikania przed kamerami TV - spośród takiego podejrzanego towarzystwa rekrutują się bohaterowie OF LIGHT & DARKNESS. Wielki Lord przygotuje dla nich masę niespodzianek, a że rzecz rozgrywa się w siódmym milenium, gdy sekret podróżowania w czasie już dawno został odkryty, surrealistycznych wydarzeń nie zabraknie. A dalej... ślicznie renderoxwane wnętrza i mnóstwo łamigłówek. W credits roi się od nazwisk drugoplanowych artystów. Czy uda im się stworzyć komputerową sagę na miarę przynajmniej BURIED IN TIME? INTERPLAY dotąd nie zapuszczała się na teren przygodówek.

OF LIGHT & DARKNESS

POISON PAWN

MAGESLAYER

RAVEN SOFTWARE

Ktoś określił przygotowywaną na koniec bieżącego roku grę MAGESLAYER jako połączenie DIABLO z pamiętnym hitem z ośmiobitowych maszynek, zatytułowanym GAUNTLET. Dość powiedzieć, że gra powstaje w stajni RAVEN SOFTWARE (autorzy HERETIC i HEXEN, jeśli ktoś nie pamięta!), co już samo w sobie jest dla niej rekomendacją.

Gracz może wybierać spośród czterech typów postaci: Inkwizytor, Arcydemon, Czarownik i Earthlord. Zasadniczym zadaniem stanie się odnalezienie pięciu artefaktów, których moc pokona diabelskiego Lorda Thane'a. Potwory występujące w grze noszą równie dziwne nazwy, co wymienione wyżej rasy: Barbarzyńskie Ropuchy, Szczurołaki. W sieci, „deathmatche" przeprowadzać będzie można w ósemkę. Miejmy nadzieję, że obsługujący dodatkowo karty graficzne Matrox i 3DFx „Magewymiatacz" nie będzie nadmiernie udziwniony w sferze grywalności.

MAGESLAYER

POISON PAWN

POISON PAWN

ACCESS SOFTWARE

Przydałaby się duża tuba, by móc przez nią zakomunikować co następuje: pod niewiele mówiącym tytułem POISON PAWN kryje się nowa, piąta część przygód detektywa wszech czasów Texa Murphy'ego! Po światowych sukcesach UNDER A KILLING MOON oraz PANDORA DIRECTIVE szpicel, podrywacz, „loser" i dowcipniś w jednej osobie powraca na growy firmament.

W grze ze znanych nazwisk pojawią się Michael York („Kabaret", „Trzej Muszkieterowie") oraz Rebecca Broussard, której największym filmowym osiągnięciem było partnerowanie Jackowi Nicholsonowi w „The two Jakes". Szczegóły fabuły POISON PAWN nie są na razie znane, gdyż ACCESS szykuje się do premiery dopiero w początkach przyszłego roku. Gra ma ukazać się w formacie CD.-ROM i DVD. Z powodu chęci wydania go w tym drugim formacie (4.7 GB), ilość zagadek ulegnie w stosunku do PANDORA DIRECTIVE skróceniu, by produkt mógł ukazać się na jednym dysku DVD. Screeny, które tu prezentujemy, zapewne nie widziały dotąd światła dziennego.

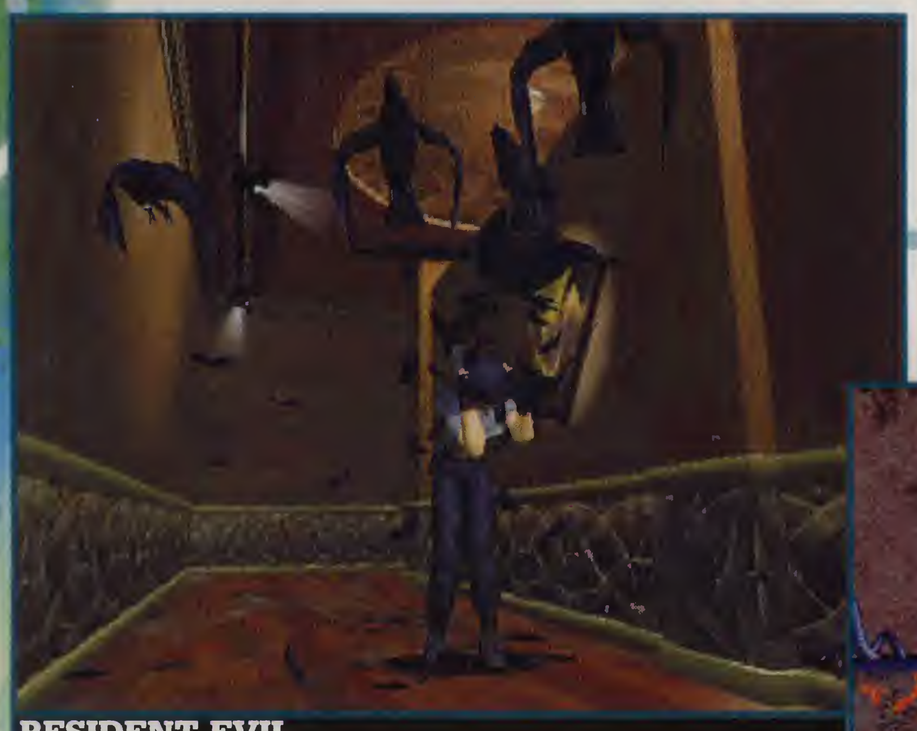
POPULOUS: THE 3 RD COMING

RESIDENT EVIL

CAPCOM

Opera gore zatytułowana RESIDENT EVIL zbliża się na PC. W okolicach lasu Raccuun i tajemniczej rezydencji zgłaszane są liczne przypadki zaginięć - ponoć nocami tam straszy. Na miejsce ekspediowany zostaje zespół komandosów S.T.A.R.S. Po tym, jak wszelkie ślady po nich znikają, do akcji wkracza drugi oddział. Niestety, niedopieszczeni zombie już czekają...

Wiadomo, że wersja PC w stosunku do tej z PlayStation będzie posiadała wyraźniejszą grafikę, równie wspaniale odwzorowane ruchy ludzi. RESIDENT EVIL PC zapewne obsługiwał będzie karty 3D. Zapowiada się wielki hit!



RESIDENT EVIL

POPULOUS: THE 3RD COMING

BULLFROG

Obejdzie się chyba bez zgnuśniałych wspomnień, jak to kiedyś można sobie było pograć na Amidze czy Atari ST we wspaniałą grę POPULOUS. Zarówno ona, jak i jej następczyni mają tyluż zwolenników, co i przeciwników. Ważne jest w tym momencie tylko to, że w zeszłym miesiącu BULLFROG oficjalnie ujawnił kulisy projektu o nazwie POPULOUS: THE 3RD COMING.

Oczywiście, POPULOUS to wcielanie się w jednego z bogów, walczącego ze swymi kolegami bogami. W każdej wiosce jego powiernikiem jest szaman, zbierający gotowych do walki wyznawców. Buduje on chaty, świątynie, a nawet fabryki mogące produkować jednostki latające.

Od decyzji boga zależy, czy przeciwników chce zlikwidować drogą własnych sukcesów ekonomicznych, czy trzęsieniem ziemi lub nasłaniem na przeciwnika gromady szpiegów.

POPULOUS: THE 3 RD COMING

STARCRAFT

STARCRAFT

STARCRAFT

BLIZZARD

W STARCRAFT walczą ze sobą trzy rasy: Terranowie, Zergowie i Protossi. STARCRAFT to strategia w czasie rzeczywistym. Tyle że bardzo różniąca się od mrowia produktów tego gatunku, zalewających ostatnio rynek.

Autorzy myślą o tym, by teatr działań wojennych uczynić jak najbardziej urozmaiconym. Stąd pomysł wprowadzenia neutralnych plemion: podbijając je, wspomniane trzy rasy będą mogły tworzyć sobie przyczółki do kampanii. W STARCRAFT występują również niezależni piraci, którzy łupią wszystkich bez różnicy. Walki odbywać się będą zarówno na twardym gruncie, jak i w przestrzeni kosmicznej. Każda z jednostek otrzyma możliwość niesienia jednego dodatkowego przedmiotu - czy to jakieś specjalnej broni, czy tarczy. Dodatkowo wprowadzono mnóstwo pomniejszych nowinek: na przykład Zergowie, jako że są istotami organicznymi, w miarę odnoszenia zniszczeń zmieniać będą swój kolor. Na zbrojach Protossów odbijać się będą światła eksplozji. Znając zalety serwera battle.net, fani BLIZZARD już sobie ostrzą zęby na myśl o sieciowych partiach STARCRAFT.

STARCRAFT

NOWOŚCI

SWAT 2

SWAT 2

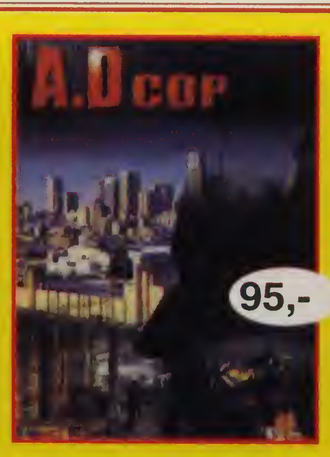
SIERRA ON-LINE

Trzydzieści misji, w których odziały SWAT zmagać się będą z amerykańskimi bandziorami, ma do zaoferowania kontynuacja POLICE QUEST: SWAT. W grze przewijać się również będą: elitarny oddział CNT (Crisis Negotiation Team) i eksperci od materiałów wybuchowych. Konsultantem gry został nieodłączny przyjaciel SIERRY, zarazem były szef policji w Los Angeles - Daryl Gates.

SWAT 2

189,-

OD DAWNA OCZEKIWANY SYMULATOR GWIEZDNYCH WOJEN



95,-

SUPER STRZELANINA "VIRTUAL COP" W POLSKIM WYDANIU

139,-

WIRTUALNA BIJATYKA 3D DORÓWNUJĄCA KONSOLOWYM HITOM

139,-

ZNAKOMITE GRAFICZNIE, REALISTYCZNE WYŚCIGI FORMUŁY 1

139,-

RAJD SAMOCHODOWY NOWA WERSJA SUPER PRZEBOJU

85,-

NIESAMOWITA ATMOSFERA KRWAWEJ STRZELANINY 3D

MIRAGE

Przedstawimy Państwu fragment naszej oferty, jeżeli chcieliby Państwo zamówić dowolny inny program ...
tel. (22) 671 7777, fax (22) 671 7622
Jeżeli przyślą nam Państwo kopertę zaadresowaną do Siebie, otrzymają Państwo bezpłatnie zamówiony katalog. Zapraszamy do naszego sklepu, zamówienia pocztowe prosimy także kierować na ten adres:

MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
zapraszamy od 10.00 do 18.00

NOWOŚCI

ACE VENTURA	*przygodowa PL.*	119.00
A.D. COP	*wirtualna strzelanina*	95.00
AIR WARRIOR II	*symulator*	139.00
A.T.F. GOLD	*symulator*	139.00
AMOK	*strzelanina 3D*	129.00
B.I.G.	*platformowa*	85.00
BLOOD	*nowy DUKE 3D ?*	140.00
G-NOME	*symulator robota*	135.00
INWESTOR	*ekonomiczna PL*	130.00
JET FIGHTER III	*symulator*	145.00
LAST RITES	*typu DOOM*	85.00
LONGBOW GOLD	*symulator*	139.00
NEET FOR SPEED II	*wyścigi*	139.00
PIRANHA	*kosmiczna strzelanina*	59.00
POWER F1	*wyścigi formuły 1*	139.00
RIDDLE OF RUNES	*screensaver*	29.00
SIDELINE	*kosmiczna strzelanina*	60.00
SCORCHER	*wyścigi inaczej*	129.00
SMOCZE HISTORIE	*przygod. PL*	89.00
TIME WARRIORS	*walki 3D*	139.00
TOUCHE	*przygodowa w jęz. Polskim*	139.00
THEME HOSPITAL	*ekonomiczna*	139.00
X-WING VS. TIE FIGHTER		189.00
X-MILES	*nowe trasy* RALLY CHAMPIONSHIP	60.00

INNE PROPOZYCJE

3DO DECATHLON	*dziesięciobój*	89.00
A IV NETWORKS	*ekonomiczna*	85.00
A.D.2044	*przygodowa, 2CD, PL*	110.00
ABRAMS I M1A	*symulator czałgu*	139.00
ALONE IN THE DARK 2	*przygodowa*	65.00
ALONE IN THE DARK 3	*przygodowa*	95.00
ALONE TRILOGY	*zestaw 3 cz. Alone*	169.00
BLAM! MACHINEHEAD	*strzelanina*	115.00
BURIED IN TIME	*3CD, przygodowa*	115.00
CHRONOMASTER	*przygodowa*	115.00
DEUS	*przygodowa 3D , PL*	99.00
DIABLO	*przebój RPG*	145.00
ERASER	*z filmu Egzekutor 4CD*	115.00
EF 2000 EVOLUTION	*symulator*	169.00
FLYING CORPS	*symulator, I Wojna*	149.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przygod.*	85.00
GRAND PRIX 2	*wyścigi Formuła 1*	130.00
HEIMDALL 2	*przygodowa*	35.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	*strateg.*	145.00
ISHAR TRILOGY	*wszystkie części RPG*	85.00
K.K.N.D	*strategiczna*	139.00
KAJKO I KOKOSZ	*przygodowa*	65.00
KILLING TIME	*gra w stylu Duke'a*	129.00
LEW LEON	*zręcznościowa*	99.00
LORDS OF THE REALMS 2	*strategia*	139.00
MARCO POLO	*strategia, przygoda*	85.00
MEPHISTO GENIUS 2	*szachy*	139.00
MDK	*zręcznościowa*	139.00
METAL RAGE	*zręczn. czołgiem*	89.00
MONSTER TRUCK MADNESS	*wyścigi*	115.00
NASCAR RACING 2	*wyścigi samoch.*	139.00
NBA`97	*koszykówka 3D*	139.00
OFFENSIVE	*strategiczna, II Wojna*	85.00
OLYMPIC GAMES	*olimpiada 3D*	119.00
OLYMPIC SOCCER	*piłka nożna 3D*	119.00
ORION BURGER	*przygodowa*	119.00
PHANTASMOGORIA 2	*filmowy horror*	165.00
PRIVATEER 2	*kosmiczna*	155.00
POLANIE	*polska gra strategiczna*	85.00
REALMS OF THE HUNTING	*4*CD*	110.00
RELOADED	*zręcznościowa*	129.00
SCARAB	*zręcznościowa*	139.00
SEA LEGENDS	*strategiczno-handlowa*	99.00
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	*wyścigi*	169.00
SETTLERS 2 MISJE		75.00
SIM ANT/FARM/EARTH/CITY		39.00
SMURFY	*super HIT ! PL*	110.00
STEEL PANHERS 2	*strategiczna*	159.00
STRIFE	*RPG z widokiem z DOOM*	115.00
SUPER EF 2000	*symulacja Win 95*	179.00
TACT COM	*misje do EF 2000*	69.00
THIRD REICH	*strategiczna, klasyka*	119.00
TOMB RAIDER	*rewelacja !!!*	139.00
TOTAL MANIA	*strategia, zręczn.*	115.00
TUNNEL B1	*zręcznościowa*	139.00
WAGES OF WAR	*strategiczna*	129.00
WAR WIND	*strategia fantasy*	130.00
WERSAL 1685	*przygodowa po polsku*	140.00
WORLD RALLY FEVER	*wyścigi*	119.00
WORMS REINFORCEMENTS		65.00
WORMS UNITED	*gra + data dysk*	140.00

OBNIŻKA CEN - OKAZJA

ABSOLUTE ZERO	*strzelanina*	85.00
ANGEL DEVOID	*przyg. 4CD*	45.00
BIG RED RACING	*wyścigi, 3D*	85.00
CHAOS CONTROL	*strzelanina*	85.00
DISCWORD 2	*bajkowo-przygodowa*	95.00
GABRIEL KNIGHT 2	*horror*	85.00
PRISONER OF ICE	*przygodowa*	85.00
RIDDLE OF MASTER LU	*przyg.*	85.00
RISE OF TRIAD	*zręcz. typu DOOM*	35.00
RISE OF THE ROBOTS	*bijatyka*	39.00
SABRE TEAM	*strategiczna*	35.00
SHELLSHOCK	*symulator czołgu*	85.00
S.W.A.T POLICE QUEST		48.00
TIME GATE	*przygodowa 3D*	85.00
TOP GUN	*symulator*	85.00
UNIVERSE	*przygodowa*	35.00
UNDER A KILLING MOON	*przyg. 4CD*	79.00
WETLANDS	*super strzelanina*	85.00
Z	*strategiczna*	70.00

TANKTICS

DMA DESIGN

DMA DESIGN to sympatyczni, skromni ludzie, którzy na początku lat '90 wymyślili ponadczasową grę LEMMINGS. Z rąk PSYGNOSIS przejął ich potem koncern BMG INTERACTIVE, w wyniku czego powstaje strategia na wesoło - TANKTICS. Oto w środku każdej planszy znajduje się konstrukcja Part-O-Matic (czyżby zbyt dużo bawili się grami LUCASARTS?), nieustannie wypluwająca części składowe czołgów. Każdy z graczy z pomocą niby-magnesów odciąga je w bezpieczne miejsce i zabiera się do kompletowania czołgu. Zależnie od scenariusza, czołgi te mogą być budowane z granitu, kamienia i drewna (średniowieczne!) czy metalu. Ogólnie rzecz biorąc, zapowiada się kolorowa, nietrudna gra, zapewniająca dużo śmiesznej zabawy.

TANKTICS

TANKTICS

ULTIMATE RACE

ULTIMATE RACE

ULTIMATE RACE

KALISTO

Przed wami wyścigi samochodowe z grafiką, jakiej poczciwy staruszek pecet jeszcze nie widział. Okazją do świętowania będzie ULTIMATE RACE, prosto ze stajni programistów, którzy pracują równolegle nad DARK EARTH. W ULTIMATE RACE jest wszystko: ultrapłynna animacja, subtelna gra świateł, zróżnicowane trasy. Warunkiem koniecznym i wystarczającym do rozkoszowania się tą grą będzie posiadanie sprzętu z „potworną" kartą graficzną. Trwają już wyścigi producentów w przygotowywaniu nowych chipsetów kart graficznych. Będą one testowane na takich właśnie nowoczesnych grach, jak ULTIMATE RACE.

TOMB RAIDER 2

EIDOS

Z wielką przyjemnością prezentujemy przedpremierowe screeny z TOMB RAIDER 2. W nowym projekcie CORE DESIGN spora część akcji osadzona zostanie w Wenecji. To właśnie tam, gdzie Romeo i Julia przeżywali swój miłosny dramat, piękna i zarazem demoniczna Lara Croft walczyć będzie z przeciwnikami różnej maści: wilkami, zombie, rewolwerowcami. W przeciwieństwie do pierwszego TOMB RAIDER, tym razem akcja w dużej części rozgrywać się będzie pod gołym niebem. Zwraca uwagę wspaniale dopracowana grafika - zawierająca znacznie więcej szczegółów niż pierwowzór. Screeny z Wenecji są jak na razie jedynymi, jakie „wyciekły"

WARCRAFT ADVENTURES

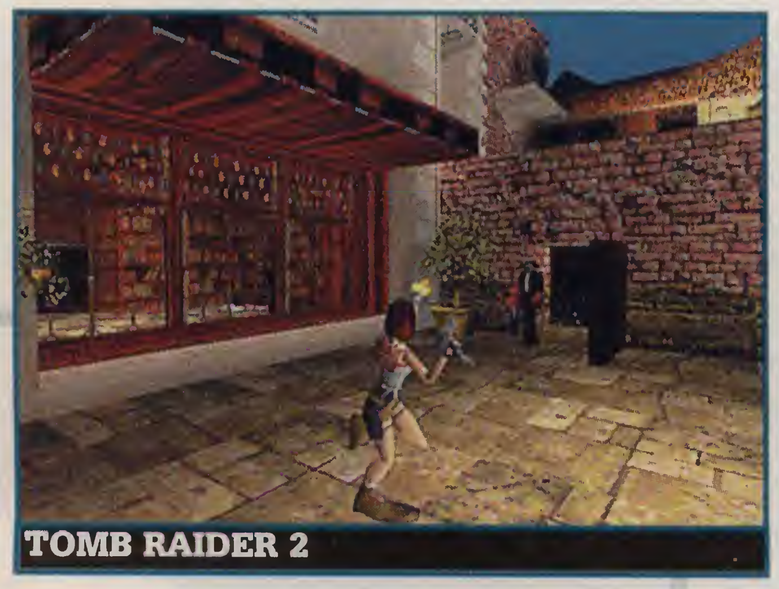
WARCRAFT ADVENTURES

BLIZZARD

Kiedy do biura BLIZZARD zapukali pomysłodawcy z firmy CAPITAL MULTIMEDIA i zaproponowali, by zrobić grę przygodową osadzoną w świecie Azeroth, wszyscy uznali to za dobry pomysł. Ludzie z BLIZZARD od razu dodali, że robiąc WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS nie zamierzają rewolucjonizować gatunku przygodówek. Obowiązują tutaj żelazne standardy, których nie sposób przeskoczyć.

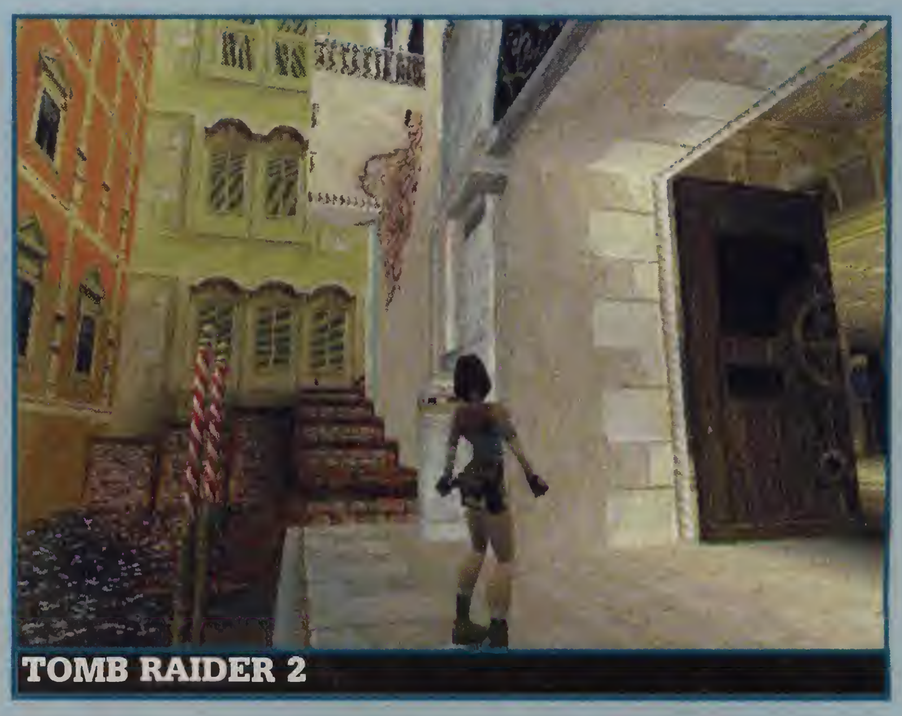
WARCRAFT ADVENTURES

Dane dotyczące gry to: 60 lokacji, 70 postaci, lokacje 2D jak w klasycznych przygodówkach. Animacja, począwszy od krwawego intra, w którym dwóch Orków walczy o przywództwo w hordzie, prezentuje się wyśmienicie. Główny bohater, Ork o imieniu Thrall, rozpoczyna przygodę jako najemnik, kończy zaś jako dzielny wojownik i użytkownik magii. Jako superciekawostkę podajmy jeszcze tylko, że głosu jednej z postaci użyczy Clancy Brown - aktor odtwarzający w kultowym filmie „Nieśmiertelny“ rolę Czarnego Rycerza Kurhana.


TOMB RAIDER 2

z kwatery CORE DESIGN. Można jednak sądzić, że pozostała część fabuły zahaczy o inne sławne europejskie miasta.

Dodajmy jeszcze tylko, że podczas ostatniej trasy koncertowej U2 Lara występowała jako support grupy (to nie żart!). Muzycy podpisali z CORE DESIGN kontrakt, w wyniku którego bohaterka gry towarzyszyła U2 na wielkich, rozstawionych na arenie telebimach. Niepostrzeżenie wkraczamy w XXI wiek!


TOMB RAIDER 2

TOMB RAIDER 2

TOMB RAIDER 2

nasza gamgirl

FOTOGRAFIE: JERZY KRUG

JESTEŚCIE WSPANIALI!
DZIĘKUJEMY, ŻE TAK GORĄCO PRZYWITALIŚCIE NAS NA GAMBLERIADZIE.
WIEDZIELIŚMY, ŻE BĘDZIE FAJNIE, ALE NIE SĄDZILIŚMY ŻE PRZEŁAMIECIE NAM STÓŁ!

Ekipa RESETU zjawiła się w komplecie. Mogłeś porozmawiać z każdym autorem, podyskutować co powinno zjawić się w następnym numerze, podpytać o tajniki grania , czy choćby zrobić sobie pamiątkowe zdjęcie. Dla nas taki bezpośredni kontakt jest bardzo ważny. Lubimy znać ludzi, dla których piszemy, a i ty pewnie jesteś ciekaw co my za jedni. Z dziennikarskiego, ale i towarzyskiego (bardzo zresztą miłego!) obowiązku odwiedzaliśmy konferencje branżowe: CD Projektu, dotyczącą gry ACE VENTURA oraz organizowanej przez Mirage premierowej prezentacji gry CONQUEST EARTH: jedyna kopia gry w Polsce, silnie strzeżona, zabezpieczona w ten sposób, że w rozsądnym tempie chodziła tylko na kompute-

rach z Pentium 200. Z satysfakcją przedstawiamy ją na naszych łamach, jako grę miesiąca.

Zdajemy sobie sprawę, że na targi gier komputerowych przychodzi się przede wszystkim pograć. Do zorganizowania odlotowego stoiska oddelegowany został Von Radkovitsch. Wyszykowaliśmy parę podrasowanych PC-tów, użyczonych przez firmę Baza. Amatorzy mocnych wrażeń mogli zacinać w OUTLAWS i MDK. Ponieważ w tłumie lepiej gra się na wielkim ekranie, zadbaliśmy o ogromniaste, dwudziestoośmiocalowe telewizory, podpięte do konsol PSX. Wszystko to dzięki uprzejmości Sony. Każdy chętny mógł spróbować swych sił w SOUL EDGE, TEKKEN 2, AREA 51 (super z pistoletem!) oraz PORSCHE CHALLENGE. Momentami trudno było się dorwać, ale jeśli jesteś zdeterminowanym graczem, na pewno ci się udało. Zresztą w kupie zawsze raźniej, a i zwycięstwo obserwowane przez większą publikę jakby słodsze.

Szykując się na targi wyszliśmy z założenia, że zawsze przyjemnie jest, kiedy można zabrać ze sobą coś do domu na pamiątkę. Dlatego nie zapomnieliśmy o wszelkiego rodzaju gadżetach i konkursach. Na targach wystawiliśmy oczywiście premierowy numer RESETU, a jako bonus - zapowiadany krążek, wydany specjalnie z okazji imprezy. Były odlotowe koszulki z nadrukiem RESETU i firmowym odciskiem kciuka na plecach, długopisy i reklamówki z dobrze znanym ci logo, no i oczywiście najnowsze gry komputerowe. Wszystko to można było wygrać jako nagrody w różnych losowaniach.

Konkursy! Królową konkursów była Zosia, z ramienia RESETU zarządzająca tym interesem. Wyglądało to tak, że wypełniało się kartę ankiety, a każdego dnia o ustalonej porze odbywało się losowanie zwycięzców. Chętnych cały czas przybywało. Pod koniec imprezy, kiedy rzucaliśmy w tłum koszulki, napieranie było tak silne, że częściowo zawaliło się stoisko. To znaczy, że targi były dla RESETU bardzo udane. A poczekajcie tylko, co przygotujemy na jesień!

Podczas targów wręczane były doroczne nagrody branżowe. W składzie kapituły przyznającej wygrane był również przedstawiciel RESETU. Wyróżniliśmy:

najlepszą grę polską - Katharsis (producent Metropolis Software House, dystrybutor CD Projekt);

najlepszą grę zagraniczną - Diablo (producent Blizzard, dystrybutor CD Projekt);

premierę targów - Dungeon Keeper (producent Bullfrog /Electronic Arts, dystrybutor IPS Computer Group).

WYWIAD

Rozmawiali Hammer i Gregorious

Na rynku warszawskiej Starówki walczą ze sobą dwaj zakuci w zbroje rycerze. W pobliżu przechadza się spora liczba dżentelmenów w blaszanych garniturach, czekających na swoją kolej.

Każdemu towarzyszy giermek, widać też licznie zgromadzone damy dworu. Zmaganiom oprócz tłumu gapiów towarzyszy telewizja. Rozlegają się dźwięki średniowiecznych melodii - to gra zespół Rivendell. Nagle jeden ze zbrojnych przełamuje obronę przeciwnika, który pod gradem ciosów pada na kolana. Zwycięzca wznosząc do góry swój oręż rozgląda się wokoło.

- Zabij go, zabij! - krzyczą żądni krwi widzowie.

- Kamerzystę też!

Reset: *Kim właściwie jesteście?*

Bractwo Miecza i Kuszy: Rycerzem, herbu Pomian, zresztą niedawno zostałem pasowany. Obok stoi mój giermek, pełniący też rolę Strażnika Pieczęci. Obaj należymy do Bractwa Miecza i Kuszy.

Liga Baronów: Hrabią. Z Ligi Baronów.

R: *Na czym polega wasza działalność?*

BMiK: Ubieramy się w średniowieczne stroje, ćwiczymy walki, niektórzy zajmują się tańcami średniowiecznymi, inni strzelają z kuszy lub z łuku - generalnie zabawa w średniowiecze.

LB: Jesteśmy klubem przyjaciół interesujących się średniowieczem. Staramy się łączyć hobby z życiem i działać nieszablonowo.

R: *Jaka jest wasza wewnętrzna struktura?*

BMiK: Przychodzący do Bractwa ma najniższy stopień - ciury obozowego, później można zostać giermkiem, następnie kusznikiem, a na końcu rycerzem. Tempo awansów zależy od zasług zarówno rycerskich jak i aktywności w bractwie, poza tym ciury obozowe też są potrzebne, ktoś musi czyścić sprzęt.

LB: Tytuł barona zdobywa się mieczem, podobnie jak zdobywali swoje godności szlacheckie nasi przodkowie.

R: *Co cię skłoniło do wstąpienia do Bractwa ? Czy sama przyjemność machania mieczem ?*

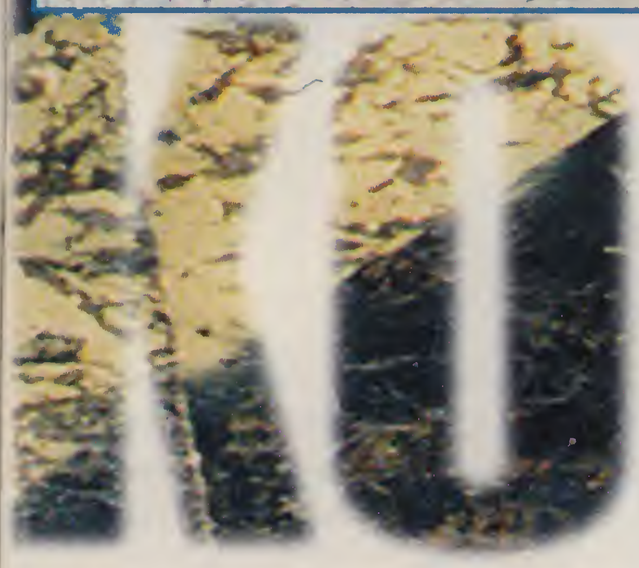
BMiK: Nie. Choć są tacy, nazywam ich najemnikami. Jak większość takich klubów, nie ograniczamy się do nauki walki, mamy wiele sekcji, Przychodzą do nas ludzie, których fascynuje ideologia rycerska albo chcą się nauczyć strzelać z łuku lub tańczyć.

R: *Skąd czerpiecie wiedzę o średniowieczu?*

BMiK: Z książek, opisów znalezisk z tamtego okresu. Co do zachowań i ubrań, to trzeba samemu wywnioskować, z rycin i innych źródeł dostępnych w bibliotekach i w Internecie. Dużo nam mówi o walce to, co na siebie wkładamy. Po włożeniu paru elementów płytowych, które ograniczają ruchy, mniej więcej wiadomo, jak to wygląda.

R: *Każde hobby wymaga niestety nakładów finansowych. Ile kosztuje zabawa w średniowiecze? Skąd bierzecie sprzęt?*

smoków...



...żal

BMiK: Jest w Polsce parę osób, zajmujących się wyrobem broni. Uzbrojenie ochronne robimy sami lub zwracamy się z prośbą do zawodowych płatnerzy. Przy małych wymaganiach płacisz tyle, ile za własny strój. Jeżeli będziesz ostro pracował, Bractwo skredytuje ci sprzęt. Jeżeli zapragniesz sam się uzbroić, to może cię to wynieść nawet do 100 milionów.

R: *Na ekranie komputera można wyczyniać niesamowite cuda. A jak ciężka jest realna walka?*

BMiK: Miecz waży przeciętnie 1,5 do 3 kg, zdarzają się cięższe. Kolczuga może ważyć do 20 kg, a po dołożeniu blach i tarczy waga skacze do 30 kg. Trzeba w tym biegać i robić uniki. Jest naprawdę ciężko.

R: *Podobno kiedyś najsilniejsi rycerze mogli w pełnej zbroi wykonywać salta. Czy to prawda?*

BMiK: Słyszałem o tym, wierzę w te historie, ale czegoś takiego jeszcze nie widziałem.

R: *Jak wygląda świat ze środka hełmu?*

BMiK: Przeważnie nie wygląda. Są hełmy, w których widać wszystko i takie, w których nie widać nic. My często do walk pieszych używamy hełmów, które służyły do walki konnej, więc pod nogami na przestrzeni dwóch metrów nie widzi się nic. Wtedy bardzo przyjemne są upadki, zwłaszcza jak człowiek nie wie, gdzie leci.

R: *Słyszeliśmy, że kiedyś w Bractwie tarcze były prostowane autokarem.*

BMiK: Tak, to prawda. Oryginalne średniowieczne, z drewna okutego żelazem, są w zasadzie jednorazowego użytku. Nasze tarcze są z duraluminium, a i tak po zaciętej walce na topory zwijają się w rulon. Dawniej zaprzyjaźniony kierowca przejeżdżał po nich autokarem. Teraz odjęliśmy im trochę ciężaru i można je wyprostować zwykłym młotkiem 5-cio kilowym da radę je wyprostować.

R: *Czy gracie w gry RPG?*

BMiK: Oczywiście! Muszę przyznać, że około 80 % Bractwa gra, ja też, od fantasy po cyberpunki.

R: *Wampir, Warhammer, Shadowrun ?*

BMiK: Tak, oczywiście Warhammer. W tej chwili częściej naprawdę walczę i chodzę w oryginalnym stroju, niż to sobie wyobrażam. RPG jest dobre na długie, zimowe wieczory, kiedy człowiek tęskni za bitwą.

LB: Na turnieje rycerskie przychodzą właśnie gracze RPG. Całe średniowiecze jest przecież pożywką dla Warhammera i innych systemów fantasy oraz np. "Dzikich Pól" Jacka Komudy. Poprzez naszą działalność staramy się, aby miłośnicy gier RPG mieli dostęp do rzetelnych informacji o honorze i etosie rycerskim, by nie brali tej wiedzy z książeczek Warhammera, w dużym stopniu zafałszowanych i opartych na kulturze celtyckiej, nieco odmiennej od naszej - sarmackiej.

R: *Właśnie, turnieje. Jak to wygląda?*

BMiK: Spotykamy się, tzn. wszystkie grupy z kraju, a także Włosi, Francuzi, Niemcy, parę razy w roku. Gniew, Bolków, Golub-Dobrzyń. Robimy prawdziwą wojnę z udziałem kilkudziesięciu rycerzy naraz, turnieje konne, palenie wioski, atak na zamek, wieszanie sołtysa, turnieje strzelania z kuszy, konne. Z każdym rokiem jest coraz więcej imprez. Latem praktycznie każdy zamek stara się urządzić coś takiego.

LB: Z inicjatywy Ligi Baronów odbywa się co roku Warszawski Turniej Rycerski o Szablę Króla Zygmunta III Wazy. W tym roku, na drugim już turnieju, stoczyliśmy bitwę z użyciem autentycznej artylerii. Jesteśmy bodajże jedyną grupą, która posiada kompletny jej zestaw. Oprócz atrakcji stricte rycerskich, turniejowi towarzyszyło mnóstwo dodatkowych imprez związanych tematycznie ze średniowieczem. Był pokaz wytopu żelaza z dymarki, swoje umiejętności prezentowali rozmaici rzemieślnicy, jak płatnerz, złotnik, garncarz. Niewątpliwą atrakcją był także występ drużyny katowskiej, prezentującej cały arsenał narzędzi tortur.

R: *Skąd braliście chętnych na tortury? Spośród własnych szeregów?*

LB: Oczywiście, że nie - z publiczności. Baronowie mogą co najwyżej urządzić polowanie na czarownice.

R: *Jeszcze jedno pytanie na zakończenie. Konfrontacja szabli polskiej i miecza japońskiego. Kto wygra?*

LB: Miecz japoński jest szybki, ale dwuręczny, co zwiększa siłę, ale zmniejsza szybkość. Jeżeli się walczy stylem krzyżowym, to nie ma szybszej broni niż szabla. A gdyby broń europejska nie była najlepsza, to my bylibyśmy krajami kolonialnymi, a nie reszta świata.

Witryna Kpiarzy

DEMONY

Konkurs z pierwszego Resetu został ostatecznie rozstrzygnięty! O północy 16 czerwca zebrała się komisja do zadań specjalnych w składzie: User Jama, Micz, Von Radkowitsch, Lego oraz właściciel firmowego Odcisku jako przewodniczący. Obrady były długie i burzliwe, skończyły się dopiero nad ranem. Zasypaliście nas dobrymi pracami, więc wybór tych najlepszych nie był łatwy. Odrzucanie fajnych rysunków było tak przykre, że zdecydowaliśmy się rozszerzyć listę publikowanych dzieł. Mimo to, zostało wiele prac z wysokimi notami więc zdecydowaliśmy się udostępnić je światu na lipcowym RESET CD. Polecamy, bo naprawdę warto obejrzeć. Dziękujemy za cały wysiłek włożony w pracę twórczą - zwycięzcom gratulujemy!

Kwatera Główna

Reset

Nagroda Główna - Hełm wirtualny VFX-1

JAKUB MIKUS z LUBINA

Bezapelacyjnie najlepsza praca, wykonana aerografem i farbami. Buduje fantastyczny klimat i nastrój. Zobacz, w jaki sposób rozmyte jest tło i jak wyróżnia się demon na pierwszym planie.

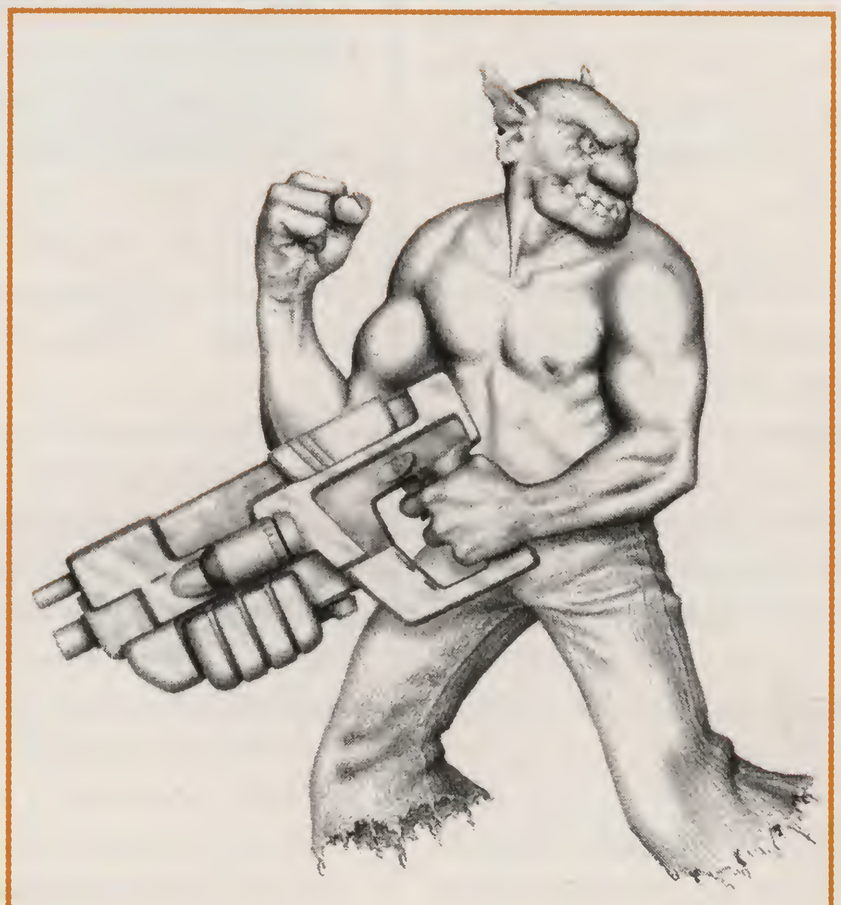
Nagrody wyróżnienia

Gry komputerowe

PAWEŁ WTORKOWSKI z RADOMSKA

Wyróżnienie za technikę.

Autor przekorny, ale robota misterna - wykonana zwykłym czarnym długopisem na lekcjach języka rosyjskiego.

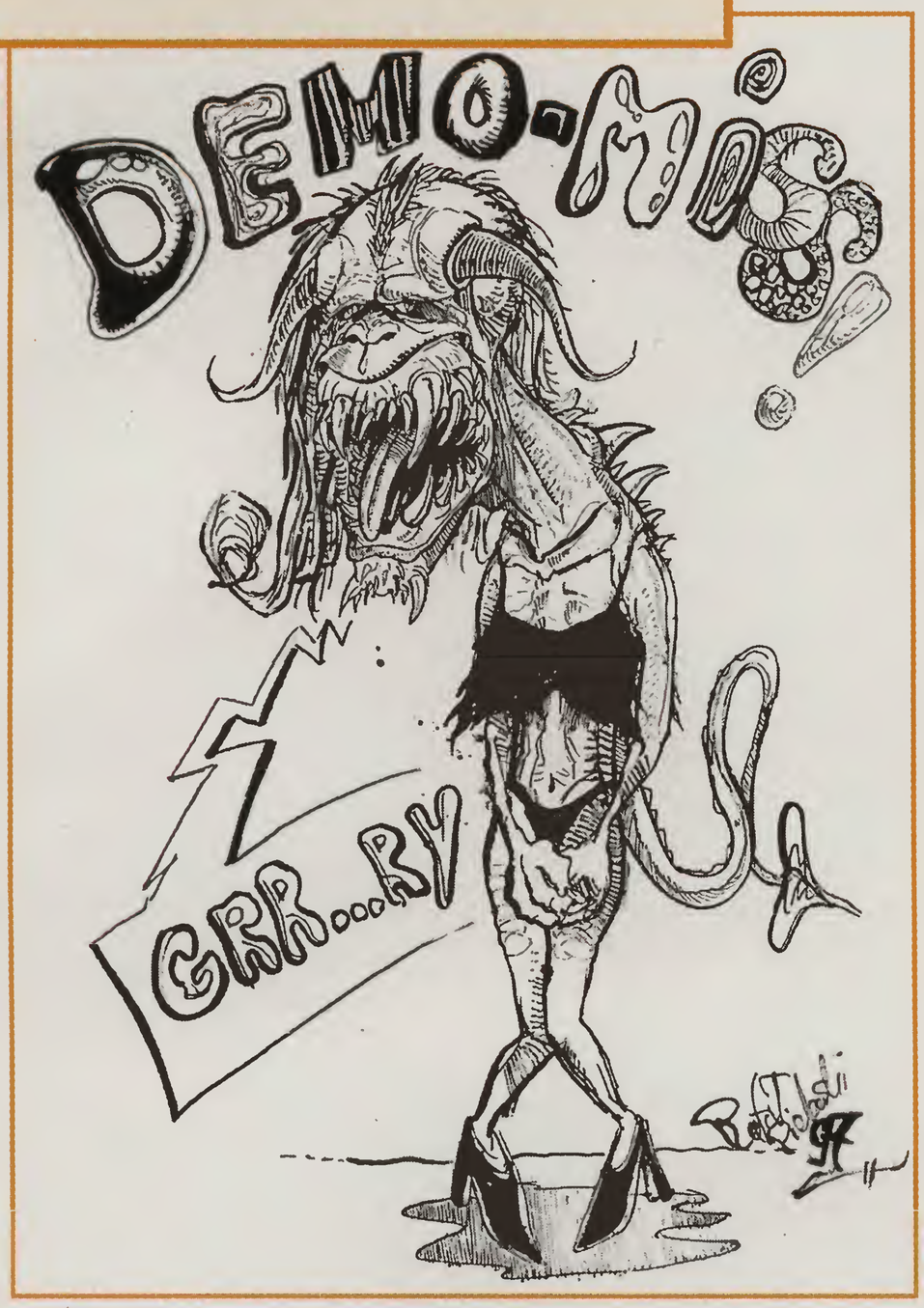


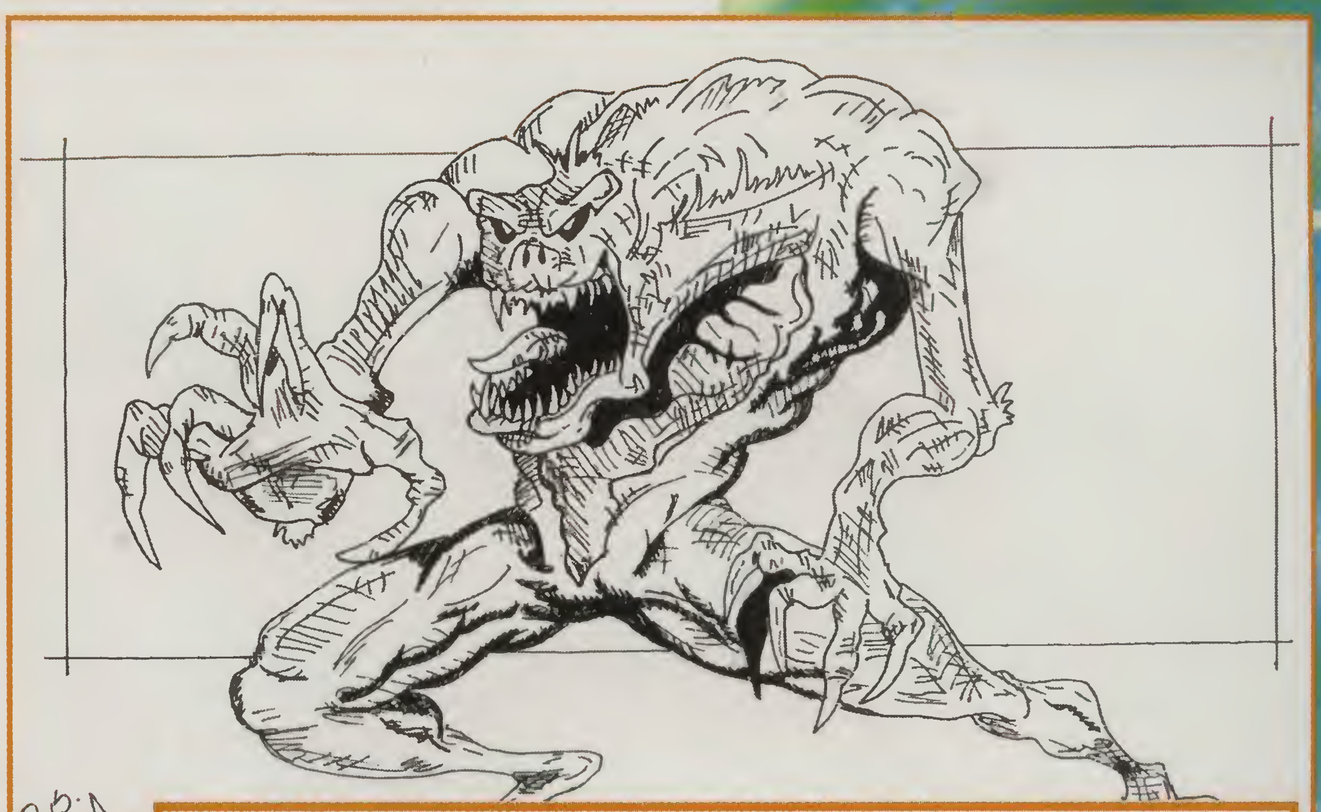
KONKURS

Rafał Piekarski z Kutna

Wyróżnienie za humor

Autor nadesłał kilka dowcipnych plakatów w dużym formacie, czarno-białych i kolorowych. Brawa za oryginalność!





Grzegorz Młynarczyk z Radomia

Wyróżnienie za własny styl.

Nagrodziliśmy indywidualny, dobrze określony styl autora. Spodobało nam się to, że nie stara się na siłę naśladować tylko poszedł własną drogą.

nazwisko nieczytelne - autora prosimy o kontakt z redakcją - chcemy ci wysłać nagrodę!

Wyróżnienia

Maciej Michalski
z Łodzi

Łukasz Pas
z Dębki

Jacek Witkowski
z Warszawy

M. Przybyłek

Autor wpadł do redakcji z pracą w dniu zamknięcia konkursu.

Wyróżnione prace zamieścimy w sierpniowym numerze Resetu.

Nagroda niespodzianka za pomysłowość

oprócz gry komputerowej, roczna prenumerata **Reset + CD**.

Andrzej Diaczuk
z Zielonej Góry

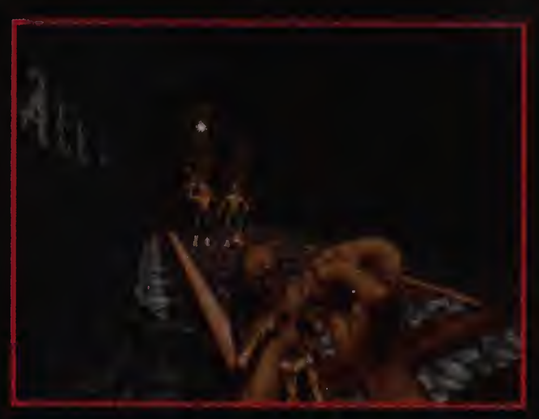
Jedna z serii pomysłowych prac wykonanych kredkami i tuszem. Autor potrafił wykreować fantastyczne nowe światy.

NADCHODZI

Gra, tóra stała się sławna już na długo przed jej wydaniem !
Doskonały engine 3D i niesamowita atmosfera, czynią ją wyjątkową !

www.blood.com

W ciągu trzech miesięcy pobrano z oficjalnej strony internetowej Blood`a blisko 500,000 wersji demo tego programu, możesz być kolejnym, który chce grać w nowego władcę gier zręcznościowych 3D.



MONOLITH PRODUCTIONS

GT Interactive Software

EIDOS INTERACTIVE

© 1997 Monolith Productions. All rights reserved Blood is a trademark of Monolith Productions Inc.
Produced and distributed in Europe by Eidos Interactive Limited under license from GT Interactive.
GT™ is a trademark and GT logo is a registered trademark of GT Interactive Corp
Dystrybucja w Polsce MIRAGE Media s.c.

MIRAGE

MIRAGE MEDIA s.c.
03-933 Warszawa, ul.Obrońców 2c
tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321
htto:// www.mirage.com.pl

INTRO

CHOROBA ZWANA "SIECIOWY DUKE NUKEM 3D" TRAWIŁA NAS W CZERWCU W RÓWNYM NIEMAL STOPNIU JAK MIESIĄC TEMU. ODGŁOSY STRZAŁÓW I DZIKICH RYKÓW DOCHODZĄCYCH Z KWATERY RESETU STAŁY SIĘ JUŻ CODZIENNOŚCIĄ. OKOLICZNI MIESZKAŃCY I SKLEPIKARZE WIEDZĄ JUŻ, ŻE NIE MA POTRZEBY WZYWANIA POLICJI.

Na celowniku

W dziale recenzji mamy dla was sporo niespodzianek. Już na następnych stronach możecie przeczytać recenzję CONQUEST EARTH. Berger, mimo że widział i grał w krocie strategii w czasie rzeczywistym, akurat tę pozycję uznał za perełkę w powodzi zalewających rynek gier strategicznych. Uwagę zwracają zwłaszcza rewolucyjne algorytmy sztucznej inteligencji i ogrom dostępnych opcji. Dodatkowo zamieszczamy zdjęcia z procesu powstawania CONQUEST EARTH - można przyjrzeć się, jak rodzili się Obcy. Kto wie, czy nie zamieszczamy tej recenzji jako pierwsi na świecie.

Z rzeczy nowych i bardzo nowych mamy też recenzje LITTLE BIG ADVENTURE 2 oraz BLOOD. Przygody Twinsena to opowieść o istniejącym gdzieś daleko, w innym wymiarze, świecie sympatycznych, kolorowych ludków. BLOOD zachęca gracza, by dyszał nienawiścią do - niekoniecznie żywych - przeciwników. Zaczyna się od starcia z bandą zombi na dryfującym wśród mgieł statku...

Tak się złożyło, że w bieżącym numerze zamieszczamy aż pięć recenzji wyścigów samochodowych. Zrobił się z tego mały przegląd, zawierający tak realistyczne pozycje gatunku jak FORMULA 1, poprzez rozrywkowe NEED FOR SPEED 2, aż po czyste zręcznościówki w typie AXELERATOR. Lada chwila dotrą do nas kolejne wyścigi - pewne jest, że podobnie jak nowych strategii, pozycji tego gatunku nie zabraknie.

Świat po prostu piał z zachwytów grając w X-WING VS. TIE FIGHTER. KaYteck spojrzał na tę grę chłodnym okiem i stwierdził, że czasy X-WING już nie wrócą. Kiedyś wykonywało się skomplikowane misje, teraz symulator przekształcił się w (bardzo przyzwoitą!) strzelaninę kosmiczną. Fanom rasowych symulatorów pozostaje recenzowany w poprzednim RESECIE LONGBOW GOLD.

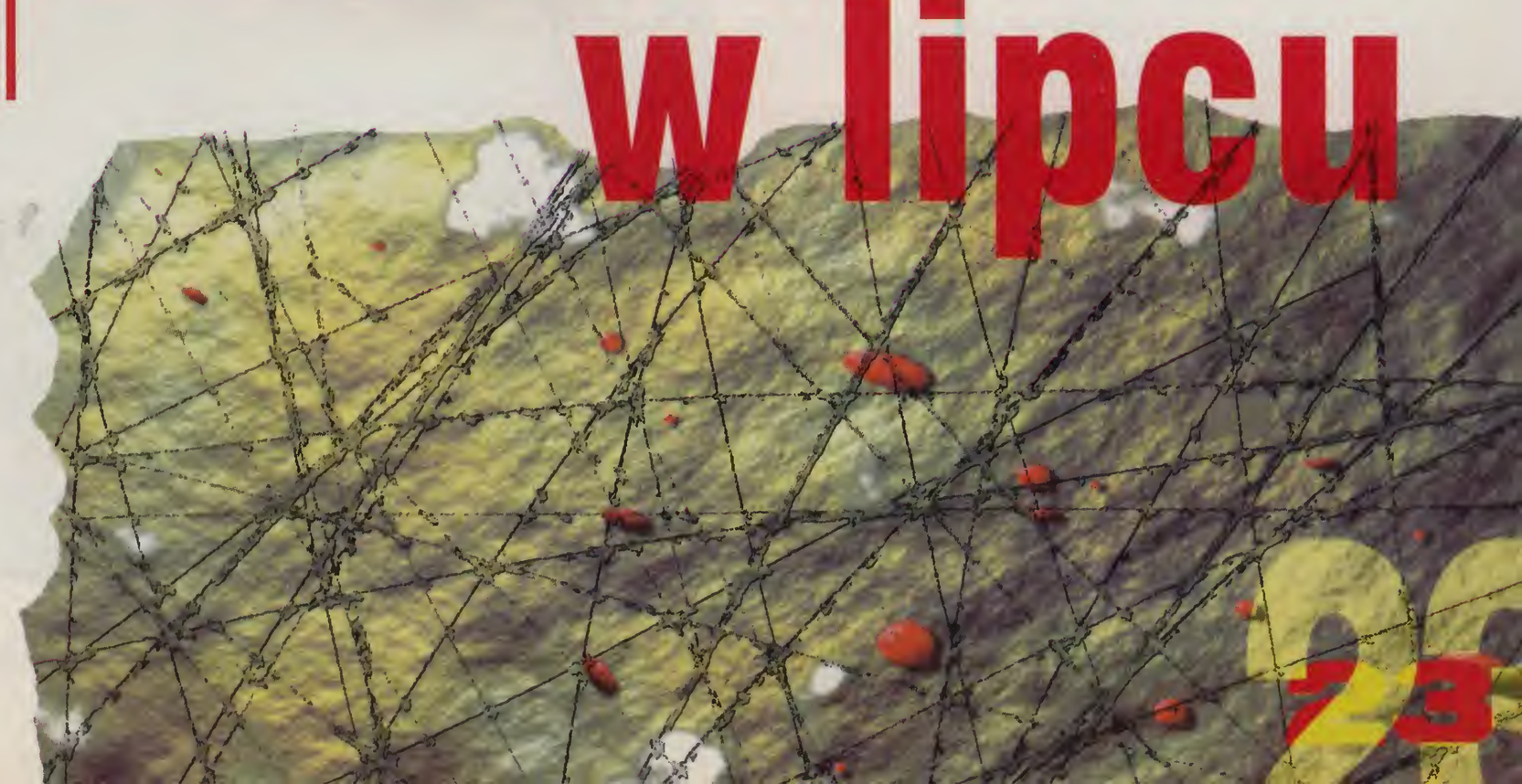
Bamse zrobił sobie mały odpoczynek od przygodówek i podążył śladem legend Dzikiego Zachodu. Umożliwił mu to wspaniały OUTLAWS, rysunkowa strzelanina ze stajni LUCASARTS. Żeby nie zapomnieć o swym rzemiośle, zrecenzował również rysunkowego ORION BURGERA.

Zgodnie z zapowiedzią, w lipcu na łamach naszego pisma debiutuje duet weteranów: PooH i Gutek (alias G1200). Oprócz tego pojawił się u nas wymiatacz od Duke'a (póki co najlepszy w redakcji!) i innych gier, nie tylko zręcznościowych - Coval. Jeśli chodzi o nowe twarze, koniecznie trzeba wspomnieć o tajemniczym Janie Martenie - wielu by się zdziwiło, gdyby dowiedziało się, kto się kryje za tym pseudonimem. Dość powiedzieć, że jest to jedna z najbardziej znanych i zasłużonych postaci w branży. Witamy w gościnnych progach RESETU.

Pewnego upalnego popołudnia, gdy już kończyliśmy dzień pracy, do redakcji wpadł zdyszany McSon. Miał ze sobą dyskietkę z tekstem i plik zdjęć ze swej kolejnej szalonej eskapady. Wszyscy rozdziawili szeroko buzie... Zwracamy uwagę na ten, publikowany w Odlotach, zabójczy tekst o wykorzystaniu VR w tak przyziemnej dziedzinie, jak kolejnictwo.

Na koniec odkrywamy rąbek tajemnic, jakie wciąż kryje Mars. Autorem krótkiej historii podboju "czerwonej planety" jest nasz Czytelnik. To już drugi (po Maćku Żukielu) fan RESETU, który pojawia się na naszych łamach jako autor. Kto następny?

w lipcu



GRA MIESIĄCA

BERGER

CONQUEST earth

CONQUEST EARTH PRZEŁAMUJE ZASTÓJ PANUJĄCY W GATUNKU GIER STRATEGICZNYCH, ZDOMINOWANYM PRZEZ OGŁUPIAJĄCE KLONY COMMAND & CONQUER.

Pozostawiono co prawda obraz pola walki znany choćby z RED ALERT, ale jakość grafiki i możliwości działania biją na głowę wszystko, co do tej pory można było zobaczyć na monitorze. Oprócz tego, dla bardziej wymagających dołożono niemałą porcję działań ekonomiczno-strategicznych, które stwarzają nowy wymiar w grze, czyniąc ją bardziej skomplikowaną, a samym bitwom nadając większy sens.

NIESPODZIEWANA WIZYTA

Akcja gry toczy się na Ziemi (i Jowiszu) w 1997 r. Inwazja obcych była gwałtowna i niespodziewana. Ale czy rzeczywiście ludzie nie mogli jej przewidzieć? O UFO było wszak głośno od końca lat czterdziestych, a o bazach Plejadan na Jowiszu napisano kilka książek. Na usprawiedliwienie trzeba jednak stwierdzić, że nikt nie mógł nawet przypuszczać, że obcy będą aż tak agresywni, a ich jedynym celem będzie całkowite wyniszczenie ludzkości. Z drugiej strony: czy byliśmy bez winy? Czy to nie ziemska sonda kosmiczna Galileo, spadając na powierzchnię Jowisza, wywołała totalną zagładę jego mieszkańców? Czy więc ludzkość jest niewinną ofiarą najazdu ze strony okrutnej rasy gazowych stworów, czy też otrzymała godną swych poczynań odpowiedź? Wypełnienie treścią tych filozoficznych rozważań pozostawić trzeba graczom, którzy zechcą rozsmakować się w CONQUEST EARTH.

Fabuła gry jest naprawdę oryginalna i widać tu wiele starań, by wszystko, co jest związane z rasą obcych, miało swój sens i miejsce. Stąd tak fascynująca jest możliwość grania ludźmi lub obcymi. Okazuje się, że gracz tak naprawdę otrzymuje do ręki dwie gry w jednej. Mimo podobnego schematu budowy baz czy rozgrywania bitew, występują daleko idące różnice, które zmuszają do dwóch różnych stylów gry. Mało tego - ludzie i obcy posiadają różne w wyglądzie (a często i w zastosowaniu): interfejs, budowle oraz pojazdy. Nie ma tu - jak w innych grach - prymitywnego, symetrycznego odwzorowania broni i sprzętu dwóch przeciwnych stron (różniących się kolorem czy nieistotnymi szczegółami). Gracz wkracza w dwa różne światy.

STRONY GRY

Celem Ziemian jest obrona ludności cywilnej przed trującymi chmurami gazu,

wytwarzanymi przez obcych, chcących dostosować atmosferę Ziemi do swoich potrzeb. Oprócz tego, w momencie ataku na dany obszar ziemska armia musi staczać krwawe boje z gazowym przeciwnikiem. By orientować się w sytuacji, trzeba korzystać z satelitów umożliwiających komunikację, rozpoznawanie zasięgu działania obcych, kierunek przemieszczania się chmur oraz niszczenie Jowiszan laserowymi działami (SDI). By zwyciężyć, nie wystarczy proste wyśledzenie wroga. Trzeba nieustannie inwestować w odkrycia naukowe, co

pozwoli na wystawianie nowych oddziałów i budowli. Bez dbałości o rozwój techniczny skazani jesteśmy na przegraną w wyścigu z potężniejszym przeciwnikiem.

Obcy od początku posiadają prawie wszystkie rodzaje budowli, jednak ich armia składa się praktycznie tylko z klonowanych na poczekaniu gazowych wojowników (co prawda, silnie opancerzonych). Nowosklonowani osobnicy są na początku mało odporni, ponieważ ich pancerzyki (egzo-szkielety) muszą dopiero okrzepnąć w ziemskiej atmosferze. Jedynie usilny rozwój naukowy doprowadzi do odkrycia kolejnych narzędzi walki, w które mogą przekształcać się wojownicy. Tak, tak. Obcy nie są w stanie zbudować pojazdu latającego, ale z przyjemnością przekształcą się w jakiś zgrabny myśliwiec czy inne cudo. Jest to bowiem uni-

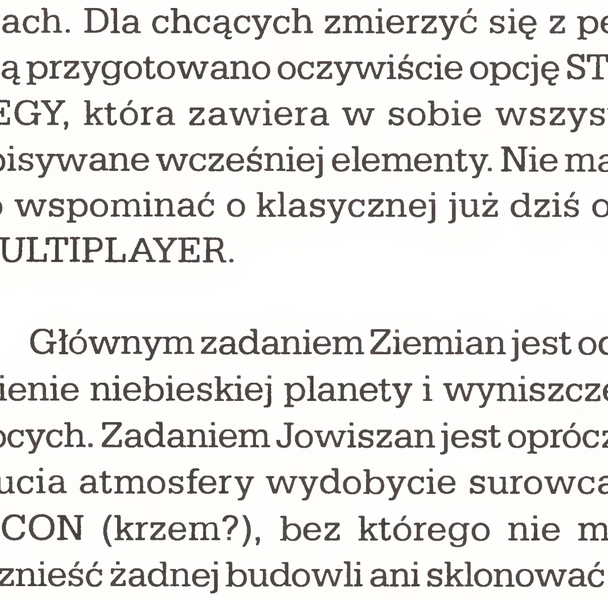
kalna cecha mieszkańców Jowisza - mogą przeistaczać się nie tylko we własny sprzęt, ale też upodabniać się do drzew, kamieni, pojazdów ziemskich. Co czyni z nich diabelnie trudnych przeciwników.

W CO SIĘ BAWIĆ

CONQUEST EARTH jest nieco skomplikowana, ale na szczęście posiada opcję gry ARCADY, w której mamy do czynienia

z typowym - linearnym - ułożeniem scenariuszy/bitew. Nie trzeba tu wiele myśleć, a kolejne stopnie rozwoju są dodawane przez komputer jak w innych tego typu grach. Dla chcących zmierzyć się z pełną grą przygotowano oczywiście opcję STRATEGY, która zawiera w sobie wszystkie opisywane wcześniej elementy. Nie ma też co wspominać o klasycznej już dziś opcji MULTIPLAYER.

Głównym zadaniem Ziemian jest oddymienie niebieskiej planety i wyniszczenie obcych. Zadaniem Jowiszan jest oprócz zatrucia atmosfery wydobycie surowca SILICON (krzem?), bez którego nie mogą wznieść żadnej budowli ani sklonować wojowników. I chociaż w tych poczynaniach naprawdę ważny jest rozwój techniczny, to jednak najwięcej doznań przynosi bitwa, która zyskuje na wartości, ponieważ nie



stanowi już abstrakcyjnej operacji, ale ma swój udział w ogólnej sytuacji na Ziemi. Co ważne, również przegrana bitwa nie kończy gry, jak w wielu tego typu produkcjach. Nie znaczy to jednak, że gracz może sobie coś odpuścić.

KRWAWY ZNÓJ

Żadna bitwa nie jest oderwana od strategicznej warstwy gry. Umieszczenie w trakcie bitwy zadymiacza przez obcych na danym obszarze spowoduje po ich zwycięstwie w potyczce dalsze działanie urządzenia (mimo, że bitwa się skończyła). Tak dalekie skutki bitwy wymuszają na graczach większą staranność. Oprócz

tego pojawiła się też nowa jakość, która jeszcze mocniej wpłynąć musi na wybór taktyki w walce.

Otóż w bitwie otrzymujemy do dyspozycji pewien zasób gotówki, który musi wystarczyć do kolejnego zasilenia przez rządy (ludzie) lub wydobycia kolejnej por-

cji SILICON-u (obcy). Oznacza to, że jeżeli w którejś bitwie przesadzimy z budową oddziałów lub budynków, to w następnej będziemy mieli za mało gotówki (lub surowca). Z drugiej strony jednak, jeżeli w danej bitwie wystawimy za mało jednostek - to zostaną one zniszczone, co zmusi nas do wystawienia kolejnej (większej) porcji wojsk i zamiast oszczędności, mamy manko w kasie.

Wygląd bitwy i technika walki z pozoru są podobne do C&C. Należy jednak podkreślić istotne różnice. Po pierwsze, by móc zapanować nad polem walki (starcia w kilku miejscach), należy wykorzystać 6 różnych rodzajów rozkazów (3 ataku, 3 obrony), które pozwalają na planowanie i precyzyjne rozegranie bitwy, prawie bez naszego udziału. Nasze jednostki mogą atakować wybrany cel nie oglądając się na nic lub też dążyć do celu ostrożnie - zwalczając po drodze wszystko co się rusza.

Do tej pory gracz miał trudności z osłoną swojej bazy. Tu wystarczy wyznaczyć drogę patrolowania (każdemu oddziałowi można wyznaczyć sześciopunktową drogę ruchu) i dać siłom będącym w rezerwie rozkaz asekuracji pierwszej linii. Jeżeli patrole przednie zostaną zaatakowane, to rezerwa ruszy im na pomoc!

Ale rozkazy to nie wszystko. Wiele jednostek ziemskich posiada ograniczone zapasy paliwa i amunicji. Trzeba im je dostarczyć helikopterami, by mogły skutecznie walczyć dalej. Teraz już widać, po co są rozkazy. Gracz nie da rady zapanować nad wszystkim.

NOWINKAMI PO OCZACH

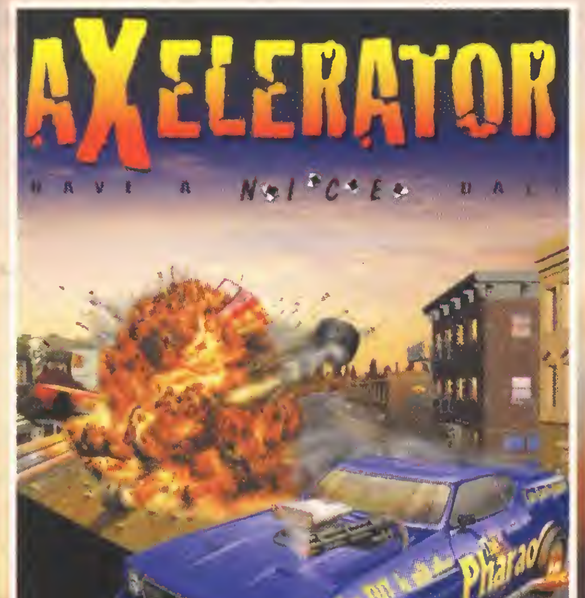
Nie tylko w mnogości opcji czy dwupoziomowości gry (warstwa strategiczna i bitwa) tkwi siła i znaczenie CE. Gra ta prezentuje zupełnie nowe możliwości w sterowaniu na polu walki, a jeśli chodzi o grafikę i dźwięk - jest to prawdziwa perełka.

Oto na polu walki, po wybudowaniu centrum komunikacyjnego, możemy wyznaczyć jednostkę, która będzie rozpoznawała teren - przekazując nam obraz mijanych okolic na boczny monitorek ekranu bitwy. Poza tym, każde zdarzenie na polu walki zostanie nam przedstawione w formie animacji na znanym już, bocznym monitorku (są ich trzy). Widok wybuchających budowli widziany na planszy i w formie filmiku na bocznym ekranie robi duże wrażenie.

Dodajmy do tego walki nocne (czas w grze strategicznej biegnie na podobnej zasadzie jak w UFO i od ciebie zależy, kie-

dy zechcesz walczyć), możliwość trzystopniowego zoomowania pola walki, niesamowicie wyraźną grafikę, wspaniały dźwięk i tajemniczą muzykę, a otrzymamy rzetelny obraz bogactwa oferowanego przez CONQUEST EARTH. Tu wszystko jest naprawdę dopracowane. Żołnierze Ziemian się szkolą - co trwa; u obcych klonowanie jest błyskawiczne, ale pancerze zyskują pełną odporność dopiero po pewnym czasie (od brązowego do czerwonego koloru).

Wszystkie te możliwości, a także liczne bajery umilające grę pozwalają przewidywać, iż oto mamy do czynienia z hitem w rodzinie strategii, który może zawojować nasze umysły i serca w nadchodzące wakacje.



AXELERATOR

Jeżeli lubisz szybką jazdę i kryjesz w sobie mordercze instynkty AXELERATOR jest wymarzoną grą dla Ciebie. Gra stanowi połączenie znakomitych wyścigów samochodowych z pełną akcji strzelaniną.

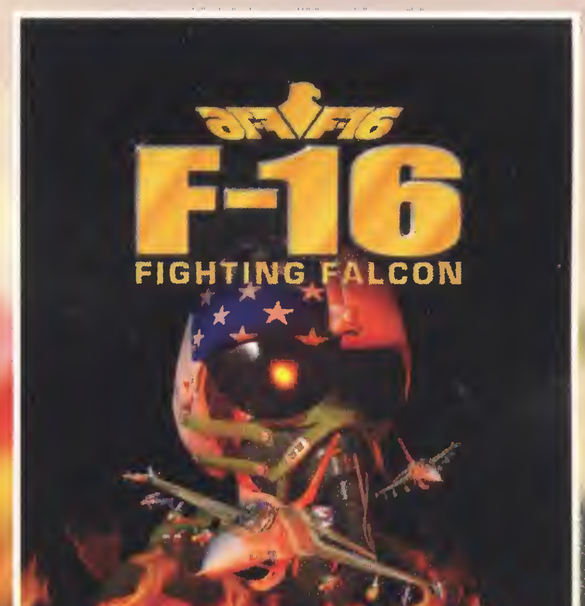
Do wyboru:

- wiele tras w USA, Egipcie i Chinach,
- 3 typy samochodów,
- kilkadziesiąt rodzajów broni.

Niesamowite nagromadzenie akcji nie da Ci ochłonąć.

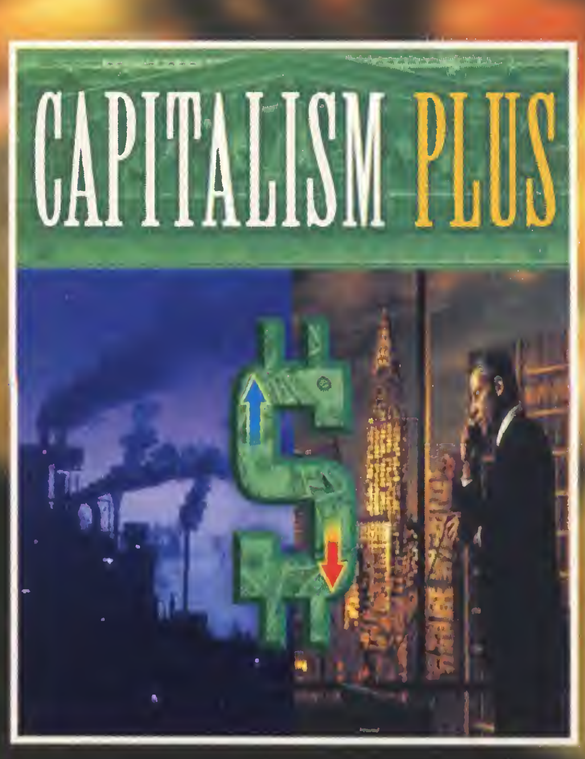
HELICOPS

Jest rok 2015. Neo Tokyo znalazło się w niebezpieczeństwie. Przestępczy syndykat Nemesys paraliżuje życie miasta. Zarząd Tokyo utworzył specjalny oddział do walki z mafią - HeliCops. Jesteś członkiem tego tajnego oddziału. Do wyboru masz pięć specjalnie skonstruowanych helikopterów i wiele niebezpiecznych misji. Od ich powodzenia zależy przyszłość miasta. Nie możesz zawieść!



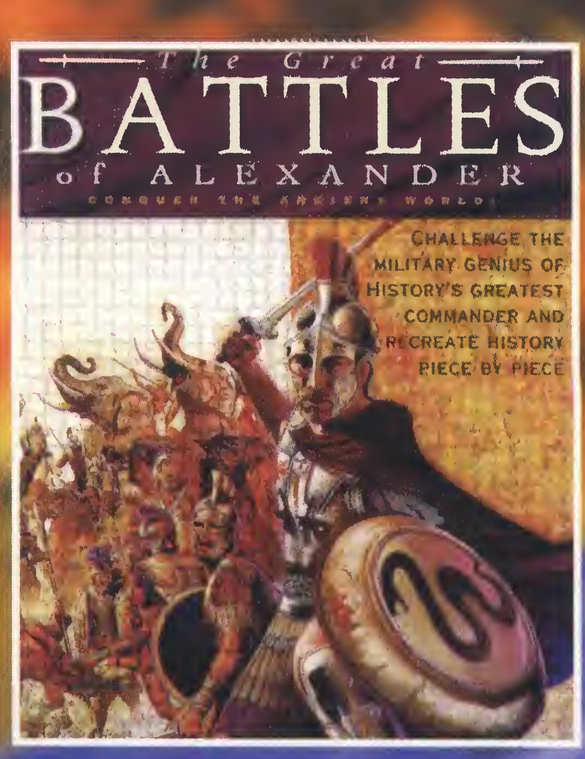
F16 FIGHTING FALCON

Wślizgnij się w kombinezon Anty-G i wystartuj w niebo w nowym symulatorze F 16 - klasycznym myśliwcu znanym ze swojej wielozadaniowości i przydatności w walkach powietrznych. Doświadcz podnoszącego poziom adrenaliny podniecenia wypełniając misje powietrzne i powietrzno - lądowe w Korei, Izraelu bądź na Cyprze. Wszystkie tereny są w pełni teksturowane, odtworzone z wielką dbałością o szczegóły na podstawie autentycznych map. Jeden z najdoskonalszych symulatorów lotu.



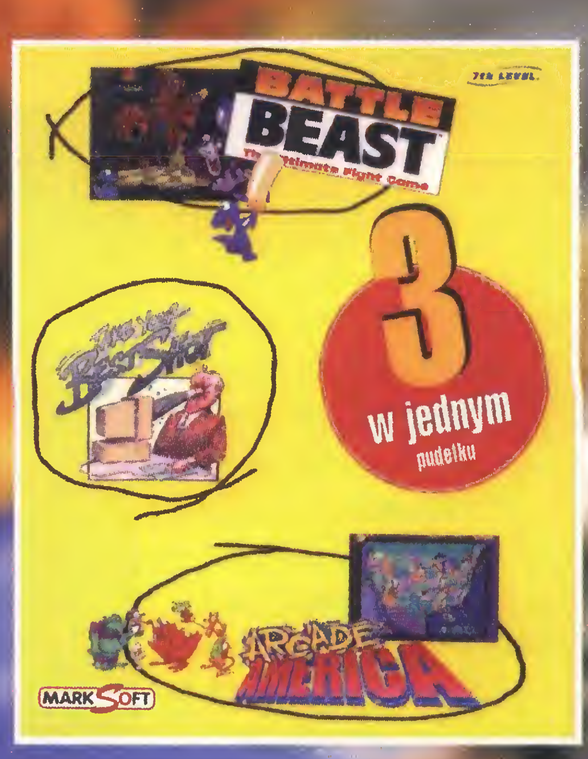
CAPITALISM+

Jeżeli chcesz się dowiedzieć jak zarządzać milionami dolarów, CAPITALISM+ może Ci w tym pomóc. W grze zastosowano najbardziej zaawansowaną sztuczną inteligencję, która pozwala na wierne od-danie panujących na rynku reguł. Niezwykle realistyczne modele przemysłu, rolnictwa, świata finansjery oraz spinającej je ekonomii. Możesz grać przeciwko komputerowi lub swojemu koledze przez sieć albo modem.



THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER

Aleksander Wielki - militarny geniusz i zdobywca starożytnego świata. THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER jest pierwszą z serii gier przenoszących największe wojny starożytności na ekrany komputerów. Masz teraz szansę uczestniczyć w tworzeniu historii! Do dyspozycji gracza są: drobiazgowo odtworzone uzbrojenie, w pełni animowani wojownicy, rydwany a nawet słonie. Można rozgrywać pojedyncze bitwy, bądź całe kampanie. Do 12 graczy w opcji sieciowej. Niepowtarzalna okazja zmierzenia się z jednym z największych wodzów ludzkości!



ARCADE AMERICA, TAKE YOUR BEST SHOT, BATTLE BEAST

Niepowtarzalna okazja!
3 wspaniałe gry w jednym pudełku!

BATTLE BEAST - to walki niesamowitych potworów, pełne znakomitego humoru. Battle Beast łączy w sobie klimat zaciekłej walki w stylu Mortal Combat z humorem rodem z filmów Monthy Pythone`a.

ARCADE AMERICA - najbardziej szalona gra platformowa na świecie. Musisz dojechać na koncert w Woodstock, co wziąwszy pod uwagę zdążające tam tłumy nie jest wcale łatwe. Do przejechania całe Stany Zjednoczone i setki przeciwników do wyeliminowania.

TAKE YOUR BEST SHOT - najbardziej relaksująca gra wszechczasów, bazująca na znanym pomyśle Arcanoida. Twoim przeciwnikiem może być każdy - Twój szef, Twój pies, ktokolwiek. Wszystko to w znanej z MTV oprawie graficznej.

Dystrybutorzy:

L.K. AVALON skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2, tel. 017-522707

AVAX Warszawa, ul. Stanów Zjednoczonych 65, tel. 022-130926

CD PROJEKT Warszawa, ul. Marszałkowska 9/15, tel. 022-250703

MIRAGE Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 022-671551

Wrocław, ul. J. Kiepury 4, tel. 071-325458

MARKSOFT

Wszelkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych

INSTRUKCJE W JĘZYKU POLSKIM

Wydawca i dystrybutor programów komputerowych.
MARKSOFT, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel. (0-22) 663-93-90, fax (0-22) 663-92-98,
e-mail: marksoft@polbox.pl http://www.marksoft.com.pl

http://www.marksoft.com.pl

GRACZE, MAJĄC W PAMIĘCI BARDZO DOBRE GRY X-WING I TIE FIGHTER - Z NIECIERPLIWOŚCIĄ CZEKALI NA KOLEJNY SYMULATOR WALK KOSMICZNYCH. X-WING VS. TIE FIGHTER, KIEDY WRESZCIE POJAWIŁ SIĘ NA RYNKU, WZBUDZIŁ PRAWDZIWE ZASKOCZENIE.

KAYTECK

X-WING TIE FIGHTER

PRZYGLĄDAMY SIĘ I...

Wita nas nieco przykrótkie, ale ciekawe intro. Później gracz dumnie wpisuje swe imię i zaczyna przeskakiwać po różnych ekranach. Wszystkie menu są niezwykle urzekające. Każdy piksel nasycony jest klimatem Gwiezdnych Wojen. Widać, że nad tłami pracowali utalentowani graficy, zaś wszelkie pola rozmieszczali fachowcy, którzy wiedzieli, jak zauroczyć gracza. Wszystko razem robi naprawdę imponujące wrażenie. Grę obsługuje się niezwykle prosto i intuicyjnie, a kiedy nie bardzo będziesz wiedział, która ikonka do czego służy, możesz włączyć odpowiednie napisy. Krótko mówiąc, całość zaplanowana jest tak, że instrukcji praktycznie nie musisz wyciągać z pudełka.

W grze możesz przystąpić do klubu szalonych rebeliantów, ale z równym entuzjazmem powitają Cię w swych szeregach zawodowi piloci ciemnej strony mocy. Pora odkryć, jakie atrakcje przygotowano dla gracza. Na początek - trening.

Pion ds. szkolenia w walce przestrzennej przygotował kilkanaście misji ćwiczebnych, z czego siedem jest dostępnych dla samotnego gracza. Wprawdzie można zdublować liczbę zadań - jeśli policzy się oddzielnie szkolenie rebeliantów i przygotowanie pilotów imperialnych - ale de facto są to bardzo zbliżone ćwiczenia. Żółtodziobom trening jest nieodzowny. Bardzo łopatologiczny szkoleniowiec poprowadzi Cię za rączkę przez szkołę latania. Wyjadaczom doskonale znającym poprzednie edycje trening przyda się, by szybko przeanalizować zmiany, jakie wprowadzono w symulatorze. Analiza pójdzie jak z płatka - zasadniczych zmian w sposobie sterowania jest niewiele.

Później małe zaskoczenie. Czeka Cię coś, co nazywa się MELEES (utarczka, starcie) i jest to pierwszy znak ostrzegawczy, że coś niedobrego stało się z Twoim ulubionym symulatorem kosmicznych zmagań. MELEES to nic innego, jak czysto zręcznościowe zadania w stylu - mistrzu, leć w kosmos i przez dziesięć minut zestrzel jak najwięcej otaczających Cię maszyn. W praktyce wygląda to tak, że wokół chaotycznie lata stado np. X-Wingów

i wszyscy prują do wszystkich. Ni ładu, ni składu, czysta strzelanina. Jak Cię zestrzelą czekasz sekundkę i pojawiasz się w nowym myśliwcu. Jak kogoś zestrzelisz, to też za chwilkę pojawi się z powrotem. Jest też odmiana MELEES dla kilku graczy.

Dalej idą turnieje, składające się z paru następujących po sobie MELEES takich, jakie przed chwilą wykonywałeś. Mijamy turnieje, chcąc wreszcie porządnie polatać. Następne są misje.

Po kliknięciu na COMBAT ENGAGEMENTS można przeczytać opis pierwszej misji. Po przejściu do całego spisu znów zaskakujące rozwiązanie - widać jedynie szesnaście misji, w których główne zadania wykonuje jedynie osiem maszyn (cztery po każdej ze stron). To bardzo mało. Zarówno misji, jak i maszyn. Od razu mówię, że próżno szukać jakichś ukrytych zadań, tajemnego sposobu przewijania spisu, czy czegoś podobnego. W tej grze możesz samotnie wylatać jedynie szesnaście dosyć prostych misji! W dodatku, rozkazy dla rebeliantów i dla młodych imperatorów są takie same.

Pozostaje kampania. Niestety, tu też spotka Cię druzgocący zawód. Kampania, a dokładniej - dwie kampanie - to układy ośmiu kolejno wykonywanych misji, które przed chwilą mogłeś wylatać pojedynczo. I to koniec. Dla solowego gracza prawdziwie niemiłe zaskoczenie.

...O ZGROZO...

Kiedy zaczniesz latać odkryjesz, że X-WING VS. TIE FIGHTER niewiele ma wspólnego z klimatem poprzednich edycji. Gracze oczekiwali bardzo konkretnego produktu, kontynuującego chlubne tradycje kosmicznych pojedynków. A tutaj mały pasztecik - lot ma charakter zadziwiająco zręcznościowy. Wszystkie elementy niezwykle uproszczono, zaś zachowanie przeciwnika na polu walki jest więcej niż nieodpowiedzialne. Wydaje się, że lot jest nieco trudniejszy, ale nie jest to spowodowane inteligencją przeciwników - zastosowana perspektywa powoduje, że wszystkie maszyny są niezwykle małe, zaś nowe algorytmy sterują przeciwnikiem tak, by wszyscy latali szybko i wykonywali bardzo ostre ewolucje. Po prostu, bardzo ciężko jest kogokolwiek ustrzelić. Przy okazji doszło do dużej unifikacji, w efekcie czego wszystkie myśliwce, a nawet bombowce, zachowują się niekiedy dość podobnie. Chociaż trzeba przyznać, że komputerowi piloci wykonują stare, dobrze znane, niezwykle niebezpieczne ewolucje, zaś zasadnicze różnice pomiędzy poszczególnymi typami maszyn zostały zachowane.

Po wykonaniu kilku zadań możesz zacząć płaczliwie pytać: gdzie są skomplikowane złożone potyczki, podczas których sytuacja taktyczna zmieniała się z prędkością światła? Gdzie jest prawdziwa współpraca pomiędzy poszczególnymi jednostkami? Gdzie są wielkie bitwy, w których kilkadziesiąt różnorakich jednostek wykonywało swe zadania, zaś Ty pośród nich starałeś się donieść swój śmiercionośny ładunek do celu? Gdzie są skomplikowane odprawy, tak kojarzące się z filmem? Gdzie klimat? Gdzie zauroczenie? ... GDZIE JEST MOJA GRA?!

...ALE PRZYNAJMNIEJ...

Wszystko jest niezwykle starannie wykonane pod względem technicznym. Kod napisano bardzo sprawnie, co owocuje płynną pracą gry w najwyższej rozdzielczości i ze wszystkimi efektami już na P120. Podczas lotów zwróć uwagę na efekty świetlne. Gra refleksów i cieni jest naprawdę niezwykła. Szczególnie fajowo wyglądają efekty wybuchów, trafień, czy zniszczeń. LUCASARTS dysponuje prawdziwymi magikami, którzy pod względem oprawy graficznej uczynili z X-WING VS. TIE FIGHTER istne cudeńko. Jedyne, czego brakuje, to ruchome tekstury, ale jest to szukanie dziury w całym. Trzeba przyznać, że wygląd symulatora i otaczającego statek świata deklasuje wszystkie inne symulatory kosmiczne. Zarówno zręcznościowe, jak i te bardziej realistyczne. Przy czym warto zaznaczyć, że - wbrew hasłom - grafika nie jest przełomem, tylko doskonałym wykorzystaniem znanych efektów.

...MOŻNA W KILKU

I tu dochodzimy do sedna sprawy. Prawdę mówiąc, X-WING VS. TIE FIGHTER zrywa więź merytoryczną z poprzednikami. Jeśli spojrzeć na tę grę wymazując z pamięci poprzednie edycje, to można się zachwycić - fenomenalna grafika, ostra zręcznościowa walka, niezbyt skomplikowane misje i różne tryby dla kilku graczy. Ale niestety zapowiedzi były inne, oczekiwania inne, no i ocena jest inna. Poza tym wydaje się, że tak naprawdę, to ta gra opracowana została do lotów zespołowych. Można grać we dwójkę, w ośmiu przez sieć lokalną, a także w czwórkę przez Internet. Tu zabawa jest przednia. Wrażenia ze wspólnych lotów są rzeczywiście niezwykłe - wiadomo, żaden program nie zastąpi żywego człowieka. Wspólne wykonywanie misji czy pojedynki, w których wszyscy prują jak dzicy wystrzeliwując dziesiątki rakiet - to jest naprawdę coś, co pozwala choć na chwilę chwycić w żagle potężny wiatr Gwiezdnej Zawieruchy. Szkoda tylko, że tak mało frajdy zaplanowano dla samotnych graczy.

PRODUKCJA: Lucasarts

DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group

CENA: 195 zł

UWAGA!: bez joya nie ruszy. Mimo wszystko rozczarowanie!

Po bajecznej zręcznościówce TIME COMMANDO, czarodzieje z ADELINE uderzają drugą częścią wspaniałej przygodówki akcji LITTLE BIG ADVENTURE. Nasz dobry znajomy, Twinsen, znowu będzie musiał zbawić swój świat.

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Tomasz Przyjemski

Świat zwany Twinsun. Trochę podobny do naszego, choć słonie, które go zamieszkują, chodzą na dwóch nogach, zresztą różnic jest o wiele więcej. Rasa najbardziej nas przypominająca zowie się "quetch". Quetche-faceci to najczęściej łyse pały z kitkami i tak też prezentuje się główny bohater gry, którego rodzice, zapewne przez miłość do ukochanej planety, nazwali Twinsen.

Twinsena oglądamy w czterech trybach pracy. Tryb normalny to Twinsen spacerujący sobie dostojnym krokiem i nie wadzący nikomu, tryb sportowy to Twinsen biegający i gotowy do dramatycznych skoków nad ziejącymi grozą przepaściami. Twinsen agresywny to taki, który będzie potykał się ze swymi przeciwnikami i wreszcie Twinsen dyskretny: skradający się, chodzący na palcach cwaniaczek. Ale to nie koniec możliwości naszego sympatycznego podopiecznego. Twinsen operować potrafi najróżniejszym sprzętem. Pływa statkami, jeździ samochodzikami, unosi się w powietrzu z odrzutowym tornistrem na plecach, a także razi wrogów magiczną kulką, wypluwa groch z dmuchawy, tnie szabelką....

LBA2 to gra w swoim własnym stylu, wspaniała przygoda z rozbudowanym wątkiem epickim, zagadkami logicznymi i z całą masą motywów zręcznościowych, ale takich, przed których wykonaniem trzeba chwilę pomyśleć, by sprawę optymalnie rozwiązać. Przeogromny, bogaty w szczegóły świat gry powoduje, że obcowanie z nią upływa pod znakiem systematycznie wydobywającego się z naszych ust "wow".

Pierwsze LBA do dziś zachwyca przepiękną grafiką izometrycznych lokacji, ogromnym, tchnącym życiem światem i jegoż naturalnością. LBA2 prezentuje się jeszcze lepiej. Wyeliminowano dwie, najbardziej uciążliwe w pierwowzorze, rzeczy: skomplikowany i niewygodny system zapisywania stanu gry oraz denerwujący fakt, że Twinsen doznawał ran wpadając na ściany budynków.

Wszystkie dobre wrażenia z części pierwszej, w Odysei Twinsena jeszcze się pogłębią. Akcję we wszelkich wnętrzach w dalszym ciągu obserwujemy w rzucie izometrycznym, za to na świeżym powietrzu Twinsena śledzą kamery ustawione pod różnymi kątami. Wykorzystano też zjawisko perspektywy: nasz bohater będzie w miarę oddalania się od nas coraz mniejszy.

Sposób pokazywania nam świata gry nieodparcie nasuwa na myśl klony ALONE IN THE DARK. W LBA2 mamy do czynienia z rewolucyjną dla tego typu rozwiązań zmianą. Otóż do tej pory gracze wielokrotnie odnajdywali głównego bohatera gry w odległym i trudnym do dostrzeżenia miejscu lokacji, akurat gdy musiał on wykonywać jakąś wymagającą maksimum uwagi gracza czynność - na przykład, toczył zażartą walkę. Tego problemu już w ogóle nie ma: w każdym momencie, gdy chcemy uzyskać lepszą perspektywę, otrzymujemy ją za naciśnięciem jednego klawisza. Chcemy patrzeć w lewo? Twinsen

obraca się w tę stronę i za chwilę optymalizujemy nasz widok. W praktyce oznacza to, że będąc na danym planie możemy się nawet obrócić i dalej obserwować akcję zza pleców bohatera. Tego jeszcze w takich grach nie było!

Świat Twinsena jest kolorowy, rozległy, niesamowicie urozmaicony i przepięknie narysowany, a jego rozliczni mieszkańcy to arcydzieła animacji komputerowej i dobrego smaku. Stworzeń, które spotyka Twinsen, jest bez liku - a każde z nich inne, każde zachowuje się trochę inaczej i, co najważniejsze, żyje własnym życiem, podąża za własnymi sprawami, na swój unikalny sposób reaguje na poczynania Twinsena.

...Gdy widzę dwunożnego słonia na pustyni, który kręci się koło swego wielbłąda (przekomiczny obrazek) to wiem, że ten słoń tu mieszka, jest przyodziany jakoś tak pustynnie. Obok, na latającym dywanie, przejeżdża mag ubrany w upstrzony gwiazdami szlafrok. Twinsen wybiega mu naprzeciw, mag gwałtownie hamuje, by nie spowodować kolizji. Hamowaniu towarzyszy pisk(!) opon (a może frędzli, he he).

Gdy wchodzimy do knajpy, widzimy bełkoczących coś przy stole pijusów, po obejściu gania kelner z tacą pełną trunków, uwaga, zbiega ze schodów, poślizgnął się...

...Na plaży opala się ponętna Quetchanka...

...Obcy, wyglądają jak mafiosi, w ciemnych okularach czytają poranną prasę, zza pazuchy wyciągają pistolety o długich lufach, długo i precyzyjnie mierzą, nim wystrzelą śmiertelny pocisk...

Obcy, czy wspomniałem coś o obcych? Ano właśnie, jaka przygoda tym razem spotka Twinsena?

Zaczyna się to wszystko niewinnie. Wiemy, że smoczek Twinsena zachorował. Dziewczyna Twinsena - Zoe - domaga się, by Twinsen znalazł odpowiednie lekarstwo. Chłopak Zoe musi wykazać się niemałym sprytem, żeby dowiedzieć się, że lekarstwo owszem, dostać można, ale na odległej wyspie. Podczas gdy Twinsen biega w te i nazad, nad jego własną wyspą szaleje burza, pada deszcz, straszna ulewa... Zaraz, zaraz, o tej porze roku? Dziwne! W dodatku, nikt nie wie dlaczego, dyżurny mag nie przepędził jeszcze chmur?

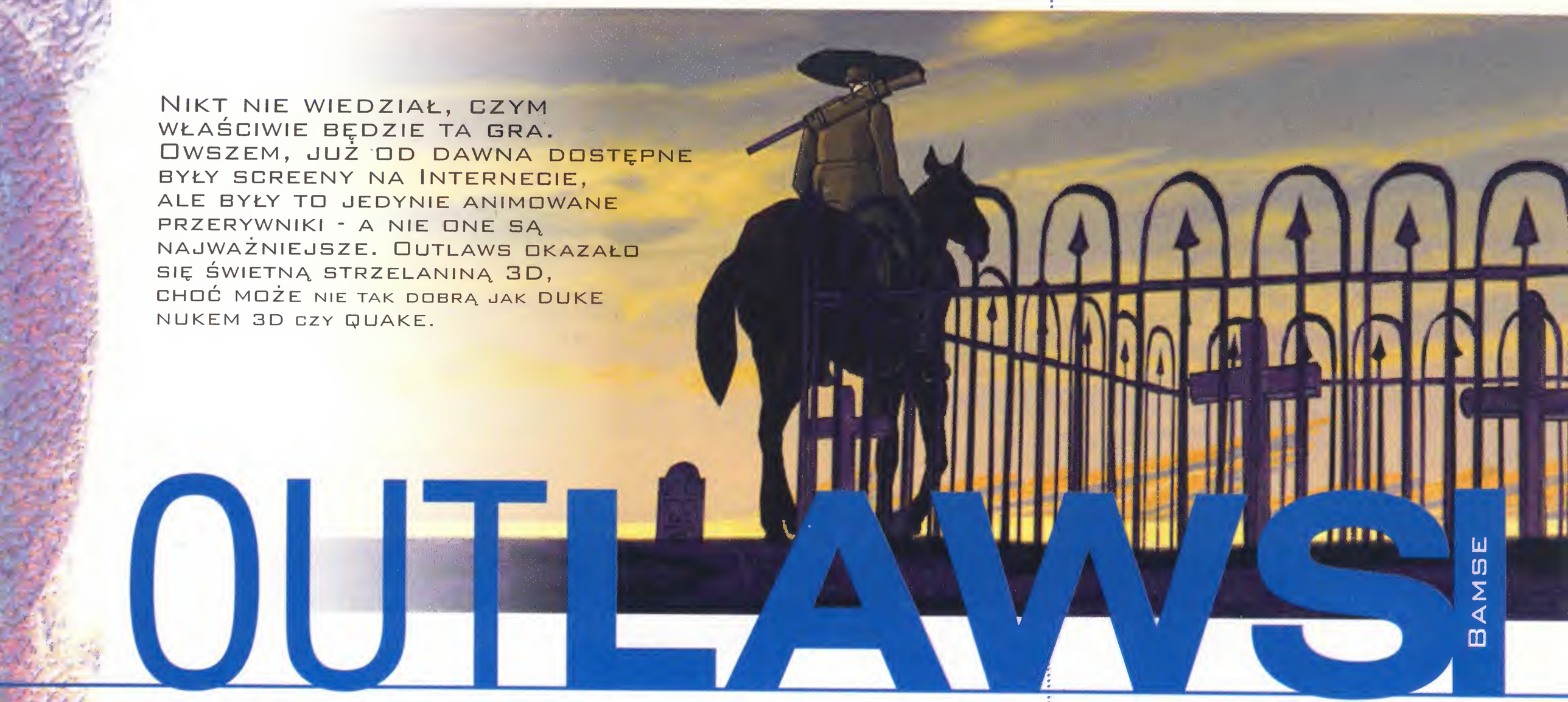
Twinsen wkrótce poznaje odpowiedź na to drugie pytanie. Powód jest prozaiczny: żeby pomyślnie odprawić rytuał, czarodziej musi wspiąć się na najwyższy budynek na wyspie, czyli na latarnię, zaś latarnik, zamknąwszy ją, gdzieś przepadł. Nie ma latarnika - nie ma rytuału. Twinsenowi wypada jeszcze raz się wykazać, to jest: odnaleźć strażnika latarni, który nie wrócił ze spaceru, pokonać pełne pułapek

groty, stoczyć walkę z monstrami i w końcu - uwolnić uwięzionego w sercu góry biedaka. Wreszcie nadszedł czas na zaklęcia, za chwilę znowu będzie pogodnie.

I rzeczywiście, mag wypowiada magiczne słowa, chmury rozstępują się, wyspę zalewa blask słońca. Nagle, z jaskrawego światła wyłaniają się żółte latające spodki, które po chwili lądują na wyspie. Ze spodków wychodzą mężczyźni o prostokątnych głowach. Mówią, że są orę-

downikami pokoju, że pragną przyjaźni. Tylko te ich błyskające czerwonym płomieniem oczy, te ich ujadające głośno psy...

Prawdziwa przygoda Twinsena jeszcze się nie rozpoczyna, na razie kontynuuje on poszukiwania lekarstwa dla swego Dino-fly. Choć ów cel nie zwiastuje sensacyjnej przygody, to droga prowadząca do niego jest niezwykle zajmująca i pasjonująca, pełna niespodzianek i wyzwań. Wkrótce jednak wydarzenia zaczną nabierać zawrotnego tempa...



NIKT NIE WIEDZIAŁ, CZYM WŁAŚCIWIE BĘDZIE TA GRA. OWSZEM, JUŻ OD DAWNA DOSTĘPNE BYŁY SCREENY NA INTERNECIE, ALE BYŁY TO JEDYNIE ANIMOWANE PRZERYWNIKI - A NIE ONE SĄ NAJWAŻNIEJSZE. OUTLAWS OKAZAŁO SIĘ ŚWIETNĄ STRZELANINĄ 3D, CHOĆ MOŻE NIE TAK DOBRĄ JAK DUKE NUKEM 3D CZY QUAKE.

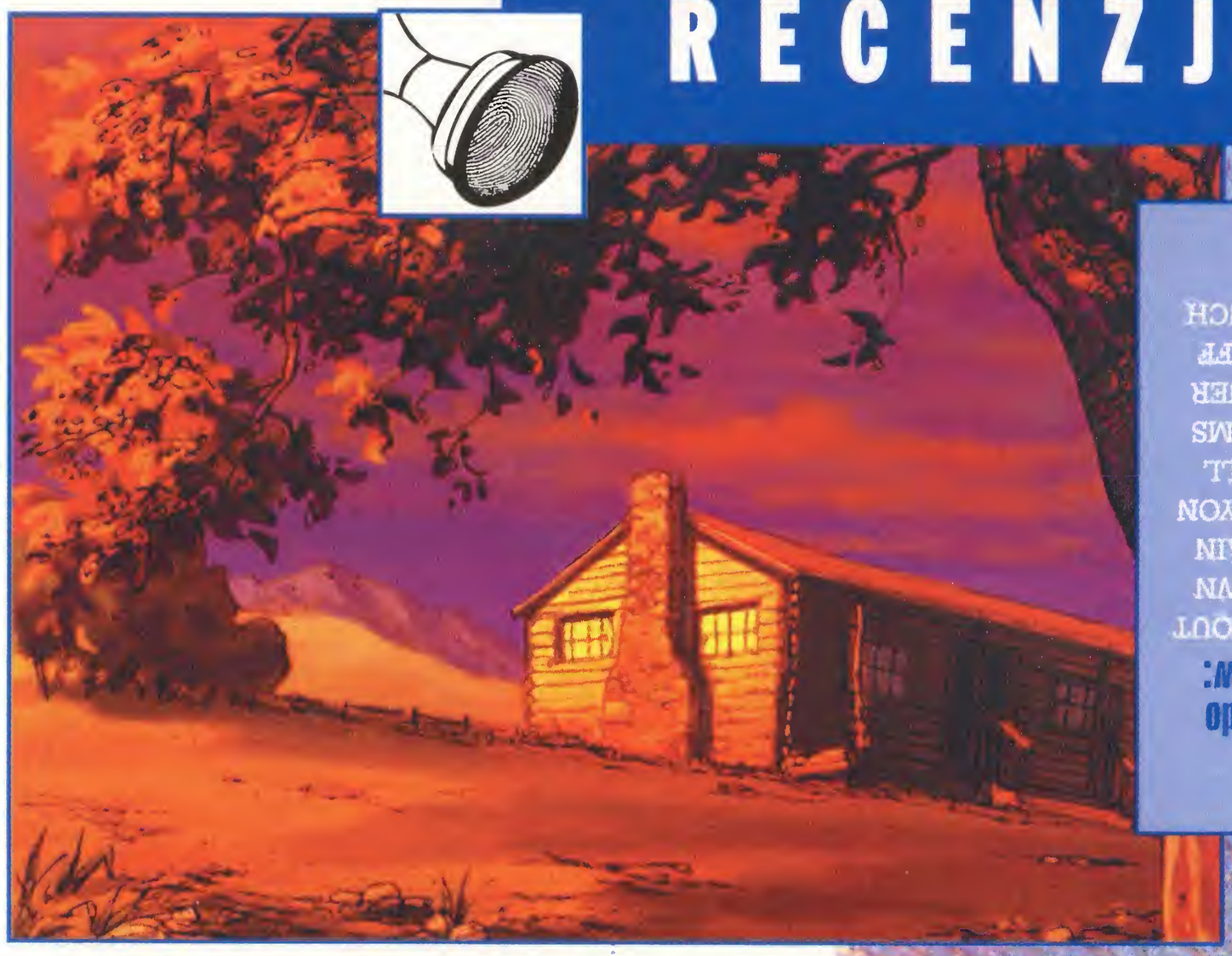
OUTLAWS!

BAMSE

Tajemnica sukcesów gier-westernów (GOLDRUSH, FREDDY PHARKAS, THREE SKULLS OF TOLTECS, DUST) tkwi chyba w tym, że jest to temat ciągle świeży, do wymienionych gier można by dorzucić tylko mało znaną LOST DUTCHMAN MINE i będziemy mieli pełną listę komputerowych opowieści o kowbojach. Cechą charakterystyczną gier, których akcja rozgrywa się na Dzikim Zachodzie, jest wysoka jakość wykonania. Dotyczy to również OUTLAWS.

Bohaterem tego spaghetti-westernu jest James Anderson, emerytowany szeryf, będący niegdyś postrachem wszystkich bandytów. Pewnego razu gdy wrócił do domu z zakupów, zastał martwą żonę i spalone gospodarstwo. Co gorsza, jego córka Sara została uprowadzona. Gracz, wcielając się w postać Andersona, będzie musiał odebrać zbirom Sarę.

Do przejścia mamy dziewięć etapów, rozgrywających się w przeróżnych sceneriach. Jest więc miasteczko, rancho, opuszczona kopalnia, kanion, a nawet pędzący pociąg. Pomiędzy etapami zawsze odgrywane są animowane scenki - podobnie jak i w innej produkcji LUCASARTS, FULL THROTTLE, doskonale zrealizowane. Świetne nie tylko graficznie, ale przede wszystkim fabularnie. Majstersztykiem jest fragment, gdy jeden z bandytów, wisząc nad przepaścią na linie przeklina zmarłą żonę Andersona, a ten ze stoickim spokojem kładzie na sznurze zapalone cygaro, odwraca się na pięcie i odchodzi nie czekając, aż zbir spadnie w otchłań. Autorom udało się stworzyć specyficzny klimat, dzięki któremu gracz czuje się tak, jakby rzeczywiście był na Dzikim Zachodzie. Grafika samej gry stoi na przeciętnym poziomie, na pewno nikogo nie rzuci na kolana. Nie jest to żaden skok technologiczny. W innych strzelaninach 3D areny walk prezentowały się lepiej. Tu denerwują zwłaszcza przeogromne piksele na zbliżeniach.



Kody do etapów:
OLHIDEOUT
OLTOWN
OLTRAIN
OLCANYON
OLMILL
OLSMMS
OLMINER
OLCLIFF
OLRANCH

Dla tych, którzy poradzą sobie z dziewięcioma etapami głównego wątku, przygotowano jeszcze dwa rodzaje rozgrywki: misje historyczne i multiplayer. Pierwsza możliwość, to po prostu dodatkowe etapy, w których również wcielamy się w postać Andersona, ale młodszego o kilkanaście lat. Z gwiazdą szeryfa na piersiach ścigamy groźnych przestępców i wymierzamy im sprawiedliwość.

Wszyscy gracze przeklinali firmę LUCASARTS za to, że w swoich grach nie stwarzała możliwości grania w kilka osób. Opcji multiplayer były pozbawione zarówno wszystkie symulatory kosmiczne, jak i poprzednia strzelanina 3D - DARK FORCES. Tym razem programiści z LUCASARTS nie popełnili tego błędu. Zrobili nawet więcej - w swoim debiucie na tym polu przegonili prawie całą konkurencję. Grając z kolegami po lokalnej sieci, przez modem, czy nawet Internet, można wybrać rodzaj walki: od rywalizacji dwóch zespołów połączonej ze zdobywaniem flagi przeciwnika, przez głupawą (ale zabawną) strzelaninę kurczakami, po tradycyjną rozwałkę "każdy sobie". Multiplayer jest tak rozbudowany, że zacząłem się zastanawiać, czy

cała gra i jej wątek fabularny z Jamesem Andersonem nie zostały stworzone tylko jako pewien obowiązkowy dodatek do kapitalnej gry sieciowej.

Czas opowiedzieć nieco o narzędziach zagłady, które występują w głównych rolach razem z Andersonem. Standardowym wyposażeniem szeryfa jest sześciostrzałowy rewolwer kalibru .45. Podobnie jak wszystkie inne bronie, trzeba go ładować. Ze spluw nieco większych na najwyższą notę zasługuje Winchester - ma spory magazynek, daleko nosi i można do niego dołączyć celownik optyczny. Złomem pierwszej wody jest zarówno jednostrzałowa rusznica, jak i dwururka. Wcale nie powodują większych zniszczeń, ale trzeba je po każdym strzale ładować, a ułamki sekund, które się na tym traci, mogą decydować o powodzeniu misji. Oprócz tego Anderson ma do dyspozycji swoje pięści, dynamit, noże i to, co tygrysy lubią najbardziej: Gatling Gun, potężny, wielostrzałowy karabin stacjonarny.

Bardzo podobała mi się zmiana (w porównaniu do innych gier tego gatunku) podejścia do sposobu pokonywania przeciwników. Jeżeli uda się dobrze trafić (np. w głowę) z dużej odległości, choćby z pistoletu, to przeciwnik padnie od razu trupem. Nie jest to więc bezmyślne bieganie i natychmiastowe strzelanie w kierunku wszystkiego, co się rusza. Wyzwaniem jest gra na najwyższym stopniu trudności - wtedy bandyci świetnie strzelają, i to z dużych odległości. Gra na najłatwiejszym poziomie traci sens, gdyż przeciwnicy nie stanowią

żadnego zagrożenia, wszystko sprowadza się do zwiedzania terenu i otwierania zamkniętych drzwi znalezionymi kluczami. Wielka szkoda, że rozbite butelki oraz okna "wyparowują", zamiast zostawiać po sobie leżące na ziemi szkło - traci na tym realizm. Sytuację ratuje konieczność ładowania broni i fakt, że bohater, gdy jest zmęczony (na przykład długim biegiem) dyszy tak, że słychać go w promieniu wielu kroków. Przeciwnicy nierzadko wykazują poziom inteligencji nieco wyższy niż w innych strzelaninach 3D - chowają się za drzwiami, skrzyniami, potrafią niepostrzeżenie przekradać się w kierunku dobrej pozycji do strzału.

Wszystkie niedociągnięcia rekompensuje kapitalna ścieżka dźwiękowa. Już nie wspominam o doskonałych odgłosach otwierania drzwi, czy jękach zabijanych

przeciwników. Podkłady muzyczne, które słyszymy, są nie tylko czyste i dobrze brzmiące, ale nade wszystko melodyjne i wpadające w ucho. Słuchanie ich jest wielką przyjemnością. Muzyka jest świetnie dopasowana do klimatu zabawy i potęguje dobre wrażenie, jakie gra sprawia. Można jej słuchać nawet po wyłączeniu komputera - na płytkach z grą znajdują się ścieżki audio z tymi utworami.

OUTLAWS ma jedną główną wadę - za szybko się kończy. Chyba tylko maniacy jeszcze raz będą przechodzili te same etapy. Nie pozostaje nic innego, jak tylko czekać na kompakt z dodatkowymi misjami.

PRODUKCJA
LucasArts
DYSTRYBUCJA
IPS Computer Group
CENA
jeszcze nieznana
UWAGA!..
tylko pod Windows 95, kapitalna muzyka i tryb multiplayer

ALEKSANDER III MACEDOŃSKI

Aleksander III Macedoński, syn Filipa II i Olimpias, urodził się w 356 r. p.n.e. Był uczniem Arystotelesa, filozofa greckiego, którego protektorem pozostał do końca życia. Swoje uzdolnienia wojskowe pokazał w bitwie pod Cheroneją (338 r. p.n.e.), gdzie przyczynił się walnie do pokonania armii greckiej. W 334 r. p.n.e. rozpoczął słynną wyprawę na Persję, co było już marzeniem jego ojca Filipa. Opanował całe Imperium Persji. Stolicę nowego Imperium założył w Babilonie. Planował podbój Indii, pragnął połączyć wszystkie znane kraje Wschodu i Zachodu w jedno państwo. Umarł w dość tajemniczych okolicznościach w 323 r. p.n.e. Po śmierci Aleksandra zdobyte obszary podporządkowali sobie poszczególni dowódcy jego armii, kładąc podwaliny pod przyszłe dynastie i królestwa (np. Ptolemeusze, Seleukidzi itd.).

W DZEJACH WOJSKOWOŚCI TYLKO KILKU LUDZI ZAPISAŁO SIĘ NAPRAWDĘ WIELKIMI CZYNAMI. LISTĘ WYBITNYCH WODZÓW OTWIERA NAPOLEON BONAPARTE, ALE ALEKSANDER WIELKI, KRÓL MACEDONII I ZDOBYWCA PAŃSTWA PERSKIEGO PRZEWYŻSZA MAŁEGO KAPRALA POD PEWNYMI WZGLĘDAMI: PRZESZEDŁ DO HISTORII JAKO DOWÓDCA NIEPOKONANY NA POLU WALKI. BITWY, KTÓRE TOCZYŁ, STAŁY SIĘ TEMATEM RECENZOWANEJ PONIŻEJ GRY.

BATT
OF ALE

THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER opiera się na popularnej swego czasu grze planszowej o tym samym tytule. Na pierwszy rzut oka widać, że zarówno koncepcja graficzna jak i system walki zostały żywcem przeniesione z pierwowzoru. Konstrukcja gry zasadza się na odtworzeniu 10 bitew armii macedońskiej (Cheroneja, Lyginus, Pelium, Granik, Issos, Gaugamela, Jaxartes, Samarkanda, Arigaeum, Hydaspes). W każdej z nich możemy dowodzić zarówno stroną macedońską, jak i przeciwną.

Oprócz tego gracz ma możliwość rozegrać kampanię, w której jego zadaniem będzie pomyślnie zakończenie wszystkich bitew i podbicie w ten sposób poszczególnych krain. Określony czas na ukończenie kampanii, konieczność tworzenia garnizonów na okupowanych terytoriach oraz wybuchające gdzieniegdzie bunty dopełniają skali trudności kampanii. Przy czym nie da się ukryć wrażenia, że kampania jest tak naprawdę tylko dodatkiem do głównego dania, czyli wymienionych wyżej bitew.

Bitwy rozgrywane są na planszach, podzielonych na heksy, z pieczołowicie odwzorowanym ukształtowaniem i pokryciem terenu. Bitwy, podzielone na tury gry, nie przebiegają według utartych schematów: „ruch, walka", ale oparte są na rzadko stosowanym systemie inicjatywy dowódców, którzy dowodzą na przemian podległymi im jednostkami. Powoduje to, że w danym momencie rusza się grupa Aleksandra, a po nim grupa Dariusza III (króla Persji), po czym z kolei jest ruch (i walka oczywiście) jednego z wodzów macedońskich. Tworzy to przestrzeń operacyjną, w której nie wystarczą już umiejętności nabyte w innych grach wojennych. Trzeba zacząć planować i przewidywać. Niejako przy okazji, system taki niweluje nieco niedogodności związane z heksami na planszy: chamskie otaczanie i wybijanie traci sens z racji nieprzewidywalnej kolejności ruchów.

Gra oparta została w swej warstwie taktycznej na (słusznym skądinąd) założeniu, że w tak dynamicznych i krótkotrwałych starciach nie straty liczebne będą decydujące, ale spójność oddziałów (COHESION). Oddziały dysponują więc i tracą (lub odzyskują w boju) nie punkty liczebności czy siły, ale punkty spójności (organizacji). Nie wpływa to na ich siłę w walce aż do utraty ostatniego punktu spójności. Po utracie wszystkich punktów oddział załamuje się i jest zdolny już tylko do ucieczki.

BERGER

THE GREAT ALEXANDER

(jest indeks itp. pomoce), lojalnie trzeba jednak uprzedzić, że przedarcie się przez gąszcz skomplikowanych przepisów (i to w języku Szekspira) może zniechęcić wielu graczy, a nie każdemu chce się poznawać reguły walki (i to tak mało znanej epoki) na własnej skórze - w boju.

GBOA w niewielkim tylko stopniu pokazuje prawdziwe oblicze starożytnego pola walki, ale jest to znakomita, nowoczesna gra strategiczna, przyozdobiona tylko płaszczem antyczności. Można się czepiać, że zbyt nisko oszacowano jednostki perskie w bitwach oraz pomylono ustawienie wojsk pod Cheroneją, ale czy ktoś miał pretensje do PANZER GENERALA, że gra ta urągała realiom drugiej wojny światowej?

Drugą decydującą zasadą w tej grze jest podkreślenie roli dowódców. Oprócz tego, że ich wartość decyduje o kolejności ruchu, to jeszcze ich obecność jest niezbędna, by podporządkowane im oddziały wykonywały jakiekolwiek ruchy, walczyły itp. Rzecz godna zauważenia, ponieważ wielu twórcom gier nie chce się uwzględniać tak ważnego elementu pola walki.

Przyjemność z kierowania tymi wszystkimi falangami, hoplitami, słoniami, rydwanami, łucznikami, oszczepnikami, hypaspistami i hetajrami, katafraktami itp. (uff, i tak wszystkich nie wymieniłem) jest naprawdę wielka. Konieczne będzie zajrzenie do helpu, na szczęście, nieźle opracowanego

PRODUKCJA: Interactive Magic

DYSTRYBUCJA: Marksoft

CENA: jeszcze nieznana

UWAGA!...: bardzo wolno się ładuje. Gra tylko dla miłośników gier planszowych. By poznać całą jej krasę, należy wgryźć się w skomplikowane przepisy

8

Armia Aleksandra Wielkiego

Armia macedońska wyrosła w znacznej części z wzorców greckich, ale czerpała też wiele z doświadczeń własnych walk z dzikimi sąsiadami. Jej siła, ekspansywność i żywotność była typowa dla armii państewka egzystującego na pograniczu wielkiej kultury - zaliczającego się do jej kręgu, ale mającego do czynienia z prozą życia pogranicza oraz barbarzyńskimi najeźdźcami (pierwsza dynastia chińskich cesarzy też wywodziła się z takiego państewka).

Podstawą armii macedońskiej była falanga, czyli linia piechoty głęboka na 16 szeregów. Podstawową część falangi stanowiła syntagma licząca 256 ludzi. Stosowano trzyy rodzaje szyku: otwarty (po 1,8 m. na 1 żołnierza), zwarty (0,9 m.) i obronny (0,5 m.). Falangiści mieli lżejsze uzbrojenie ochronne niż greccy hoplici (ciężka piechota), ale wynikało to z konieczności dźwigania długiej włóczni - sarissy (4,5-6,5 m. długości). Zadaniem falangi w bitwie było zazwyczaj związać przeciwnika w centrum.

Wybitnie „macedońską" formacją byli hypaspiści, wyposażeni w krótsze włócznie, ale za to bardziej manewrowi. Stanowili oni wyborową piechotę Aleksandra, zdolną do wszelkich akcji, często decydujących o zwycięstwie. Przy tej okazji warto wspomnieć o wielkim znaczeniu oddziałów gwardyjskich w armii macedońskiej. Istniał oddział gwardyjski zarówno hypaspistów, jak i hetajrów (agema) - przewodziły one w ataku, podnosząc morale pozostałych oddziałów i torując im drogę.

Najważniejszym jednak elementem, który stanowił o sukcesach armii macedońskiej - była ciężka jazda (hetairoi). Nie wiadomo do końca, jak była uzbrojona, pewne jest jednak, że jeźdźcy byli opancerzeni i wyposażeni w długie włócznie. To jej ataki (zazwyczaj na prawym skrzydle) prowadziły Aleksandra do kolejnych zwycięstw. Pamiętać przy tym należy, że tak wyśmienita jazda była nieznana w państwach greckich, a bez jej udziału trudno sobie wyobrazić zwycięstwa w starciu z posiadającą wielkie jednostki konnicy armią perską.

FABUŁA BANALNA, ALE TEN ZAPIERAJĄCY DECH KLIMAT - FLAKI LATAJĄCE WE WSZYSTKIE STRONY, KREW BRYZGAJĄCA NA ŚCIANY I MASA PRZEDZIWNEJ BRONI.

COVAL BLOOD

Akcja rozpoczyna się trywialnie. Zmartwychwstajesz, otwierasz swój grób i z ulubionymi widłami ruszasz przeciw władcy ciemności. Drogę do jego siedziby patrolują roje fanatycznych sług tyrana.

Do ich unieszkodliwiania służy ci osobliwy oręż: rakietnica, shotgun, laski dynamitu, "Thompson" a la Al Capone, lakier do włosów w sprayu, maszynowy paralizator, różdżka ognistych kul oraz lalka Voodoo. Prawie wszystkie bronie posiadają alternatywną opcję użycia, np. spray służy jako miotacz ognia lub granat zapalający. Ciekawostką jest wprowadzenie bomb działających na ruch, szczególnie przydatnych gdy ktoś Cię goni.

Lista twoich przeciwników prezentuje się bardzo przyzwoicie, poczynając od niewielkich stworzeń takich jak szczury, pająki czy nietoperze, a kończąc na skrzydlatych gargoylach, psach zionących ogniem, ogromnych mutantach i wszędobylskich fanatykach zła. W BLOOD wyróżniamy trzy formy ataku: ogniem, ołowiem i siłą ducha. Każdej z nich odpowiada inna wersja opancerzenia - nie będziesz więc mógł ograniczać się do jednej tylko broni.

Gra dzieli się na cztery epizody, na epizod składa się zwykle osiem plansz. Akcja toczy się w najróżniejszych miejscach, np. w pędzącym pociągu. Sekretnych

przejść i korytarzy nie brakuje, trzeba je tylko - co niełatwe - odnaleźć. Środowisko wodne bardzo przypomina to z QUAKE'a.

Z nowości należy wyróżnić powolną utratę przytomności z powodu braku tlenu pod wodą, co wiąże się z postępującą ciemnością na ekranie. Możliwość spłonięcia także prezentuje się okazale. Jeśli nie wskoczysz szybko do jakiegoś zbiornika wodnego, zostanie po tobie tylko skwarka.

Do prowadzenia gry w sieci stworzono specjalny epizod o nazwie "BloodBath", czyli "krwawa kąpiel". Z przedmiotów o zastosowaniu tylko pod wieloosobową rozgrywkę, powinienem opisać kryształową kulę. Przedmiot kruchy, niezastąpiony w użyciu, ukazuje ci przez chwilę pozycję przeciwnika. Dzięki kuli można bardzo skutecznie zastawiać pułapki i stosować najróżniejsze fortele. Autorzy gry zachęcają do spróbowania swoich sił w zabawie po Internecie. W pełnej wersji gry podane są adresy do grona najlepszych graczy w BLOOD.

Przepełnione mięsem korytarze, głowy latające wśród wybuchów, zabawne teksty wymawiane przez bohatera, klimat grozy - wszystko przemawia za BLOOD. Do najwyższej punktacji zabrakło tylko nowoczesnego engine.

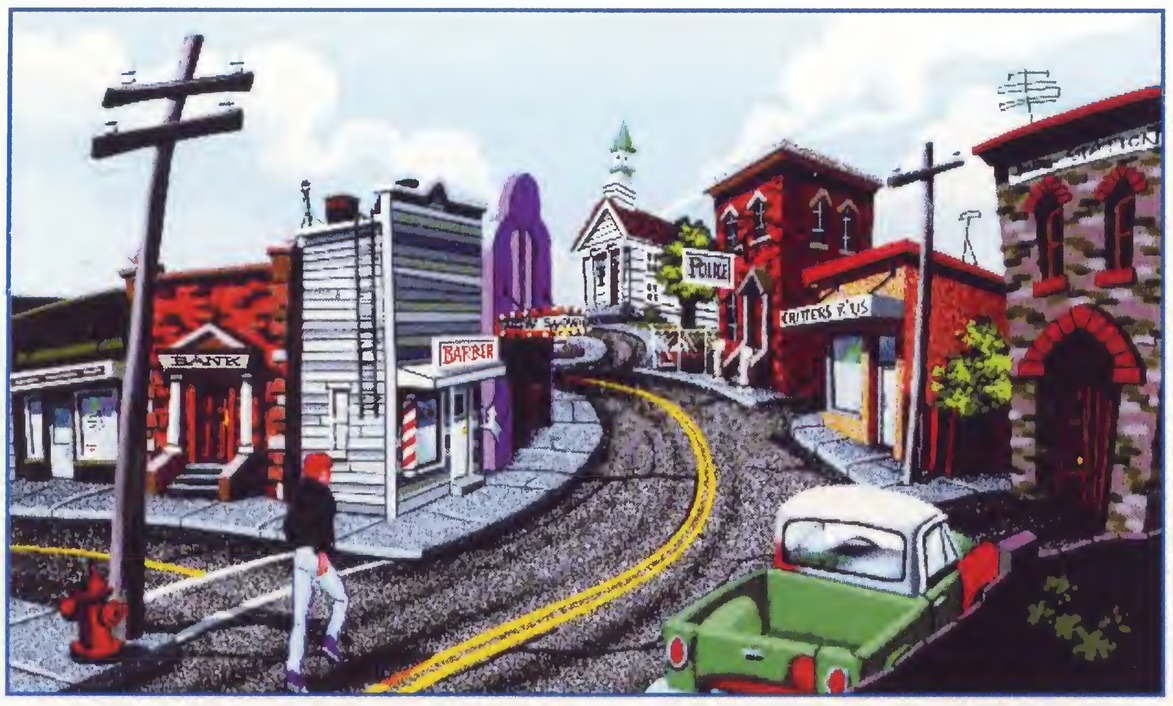
PRODUKCJA
Eidos Interactive

DYSTRYBUCJA
Mirage

CENA
145 zł

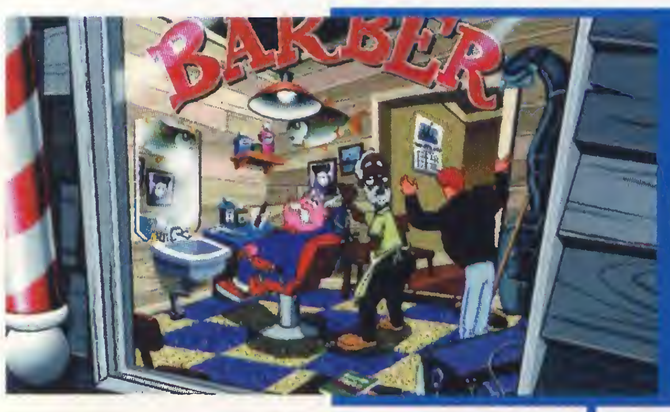
UWAGA!...
pracuje także pod DOS-em.
Bardzo krwawą.

8



GRA ORION BURGER BYŁA ZAPOWIADANA NA MAJ POPRZEDNIEGO ROKU, ALE WÓWCZAS PROGRAMIŚCI Z SANCTUARY WOODS BYLI JESZCZE ZAJĘCI ZBIERANIEM BRAW ZA WSPANIAŁĄ RIDDLE OF MASTER LU. GRACZE CZEKALI, CZEKALI I SIĘ DOCZEKALI. ORION BURGERA WYDANO Z PRAWIE ROCZNYM OPÓŹNIENIEM, ALE NIE MA CO BIADOLIĆ, GDYŻ OSTATNIO TO NORMALKA. TYLKO CZY WARTO BYŁO TAK DŁUGO CZEKAĆ?

orion burger



BAMSE

ORION BURGER jest przygodówką, należy do coraz dynamiczniej rozwijającego się trendu wacky adventure. Ładna grafika, 20000 klatek animacji, karykaturalne kształty, synteza mowy co najmniej poprawna i to w wykonaniu aktorów, których głosy dobrze znane są miłośnikom kreskówek - czyli na pierwszy rzut oka wszystko jest cacy. Ale to tylko miłe złego początki. Streszczę jeszcze intrygę i już spieszę z krytyczną oceną.

Międzyplanetarna korporacja o nazwie Orion Burger (coś jak ziemski McDonalds) do produkcji swych kanapek stale potrzebuje mięsiwa na kotlety. Kiedy wyczerpują się inne źródła, łakomy wzrok restauratorów pada na ludzkie wnętrzności. Po próbki wysłana zostaje specjalna ekspedycja. Mięso musi spełniać jeden podstawowy warunek - nie może pochodzić od istoty inteligentnej. Kosmici przylecieli na naszą orbitę i porwali do testów Wilburna, chłopaka ładnego, dorodnego, ale koszmarnie głupiego. Wszyscy Ziemianie znaleźli się więc w niebezpieczeństwie. Gracz wciela się w Wilburna i ma za zadanie wysilić resztki szarych komórek, by przekonać intruzów, że homo-sapiens to gatunek rozumny. Jak widać, znów pojawia się oklepany wątek ratowania świata.

Ratowanie utrudnia fatalna konstrukcja scenariusza. Po pierwsze, mimo że nie da się zginąć, to można wykonać wiele czynności raczej oddalających wizję pomyślnego zakończenia gry. Taki pseudo-realizm, potrafiący mocno wkurzyć. Po drugie: fabuła składa się z pięciu części, a często potrzebne są przedmioty, które można zdobyć tylko we wcześniejszych stadiach gry, więc trzeba wszystko przechodzić od nowa. Jest to nużące tym bardziej, że nie da się „przeskakiwać" żadnych animacji, a oglądanie tego samego po raz n-ty na pewno nie jest pociągające. Ten smutny fakt przyćmiewa niestety wszystkie walory gry.

Z pozostałych wad gry należy wymienić przede wszystkim zbyt krótką fabułę oraz niemożność włączenia napisów - nie rekompensuje tego nawet dobra synteza mowy, tym bardziej, że tekst nie jest zsynchronizowany z ruchem ust postaci. Nie można wymagać, żeby wszyscy gracze naszego globu umieli angielski perfekt.

Po twórcach tak doskonałych przygodówek, jak JOURNEYMAN PROJECT czy RIDDLE OF MASTER LU spodziewałem się więcej. ORION BURGER niewątpliwie jest plamą na nieskalanym dotąd honorze firmy SANCTUARY WOODS.

PRODUKCJA
Sanctuary Woods

DYSTRYBUCJA
Mirage

CENA
145 zł

UWAGA!...
z nieznanych przyczyn czasami wyskakują jakieś błędy i komputer wraca do DOS'u

HELI COPS

PooH

W ROKU 1998, PO POTĘŻNYM TRZĘSIENIU ZIEMI, STOLICA JAPONII PRZESTAŁA ISTNIEĆ. SZYBKO JEDNAK ZAPADŁA DECYZJA O ODBUDOWIE METROPOLII W JESZCZE PIĘKNIEJSZEJ I POTĘŻNIEJSZEJ POSTACI. TAK POWSTAŁO NEOTOKYO - PRAWDZIWY GIGANT, DAJĄCY DACH NAD GŁOWĄ I PRACĘ MILIONOM LUDZI.

Niestety, już w pięćdziesiąt lat później sytuacja przedstawiała się o wiele mniej różowo. Jak to zwykle z podobnymi molochami bywa, także i tutaj szybko pojawili się wszelkiej maści kryminaliści i szaleńcy. Miasto z wolna poczęło przechodzić pod ich kontrolę. Taki obrót sprawy wymagał zdecydowanych kroków ze strony obrońców prawa. Stworzono elitarną jednostkę zmechanizowaną, używaną do wykonywania najbardziej ryzykownych zadań - HeliCops.

Możesz wcielić się w skórę jednego z pięciu dzielnych obrońców prawa. Do twojej dyspozycji oddano pięć modeli śmigłowców bojowych - od leciutkiego, szybkiego i zwrotnego Ninja, aż do potężnego, silnie opancerzonego Brutusa. Porządek w mieście przyszłości będziesz zaprowadzać wy-

konując kilkadziesiąt misji, skierowanych przeciwko czterem bossom japońskiego (oraz ogólnoświatowego) świata przestępczego. Tyle na temat kwestii formalnych, a teraz przejdźmy do samej gry.

HELICOPS jest przedstawicielem bogatego gatunku gier symulacyjno-zręcznościowych. Elementy symulacyjne ograniczono tu do minimum. Zabieg taki spodoba się ludziom, którzy nie lubią zawracać sobie głowy dziesiątkami kontrolek i przełączników, nie obyło się jednak bez niepożądanych efektów ubocznych - maszynę zupełnie pozbawiono bezwładności. Możliwość zatrzymania śmigłowca praktycznie w miejscu da się uznać za rzecz całkiem przyjemną. To, że po puszczeniu sterów helikopter błyskawicznie wraca do poziomu, jest już jednak zdecydowanie irytujące.

Poza tym gra nie odbiega od standardów dla tego typu strzelanin. Zazwyczaj cel misji jest podobny - zniszczyć wyznaczony obiekt, czasami jako dodatkowe utrudnienie dodano jeszcze ograniczenie czasowe. W niektórych tylko misjach pojawiają się zadania nieco bardziej złożone, jak na przykład rozminowywanie napowietrznej autostrady (bomby mogą oczywiście eksplodować także po znalezieniu się na pokładzie twojego śmigłowca) czy też odbijanie zakładników uwięzionych na dachu wieżowca. Teren działań jest dość zróżnicowany - poza misjami nad futurystyczną aglomeracją (większość) można polatać także w górach oraz pomiędzy zabudowaniami portu. Wszędzie tam można napotkać całe chmary wrogów, czekających tylko na likwidację (co zresztą jest ciut nielogiczne - jakim cudem przestępcom udało się wprowadzić do samego serca metropolii regularną armię, dysponującą ciężkim sprzętem?) oraz mnóstwo przydatnych drobiazgów porozrzucanych w terenie - dodatkową amunicję, dopalacze i urządzenia maskujące.

Klimat gry jest zdecydowanie mangowy. Poza wyglądem samych bohaterów podkreślają to także filmiki, puszczane po zakończeniu każdej misji. Oprawa graficzna właściwej gry nie pozostawia wiele do życzenia. Pewne pretensje można mieć jedynie do wyglądu metropolii przyszłości - wygląda na wyjątkowo wyludnioną. Choć być może jest to jedynie wynik działań wojennych toczących się na ulicach...

SCARAB

CONVOAL

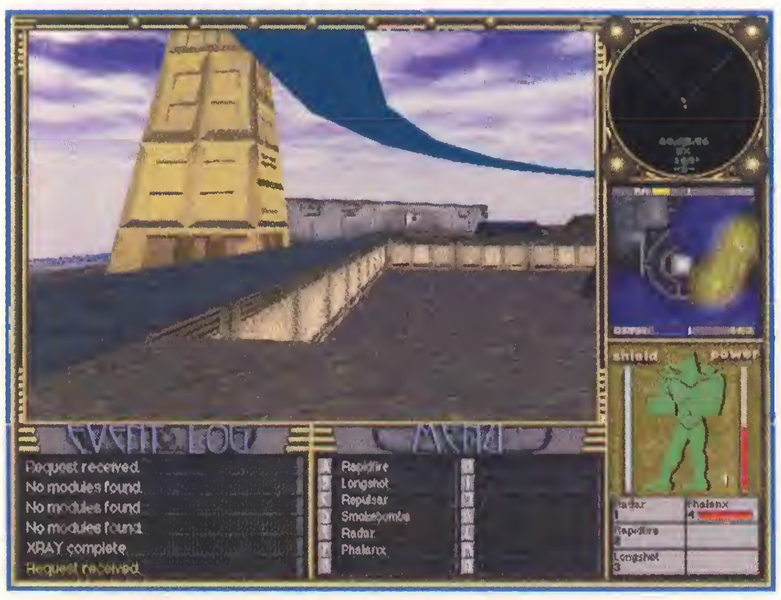
TA GRA ŁĄCZY W SOBIE STARODAWNĄ KULTURĘ EGIPTU (NAZWY I KSZTAŁTY) I NOWOCZESNĄ TECHNOLOGIĘ (RESZTA). RZECZ CAŁA SPROWADZA SIĘ DO BEZPARDONOWEJ WALKI WIELOZADANIOWYCH ROBOTÓW W CAŁKOWICIE WYIMAGINOWANYM ŚWIECIE ZNISZCZENIA, KTÓRY NIE ZNA POJĘCIA FAIR PLAY.

Wymienione wyżej maszyny są sługami, a może nawet kolejnymi inkarnacjami dwóch egipskich bogów: Ozyrysa i Ra. Zadaniem gracza jest wcielić się w jednego z nich i przebrnąć przez kilkadziesiąt misji o wzrastającym poziomie trudności. Wcale nie oznacza to, że początek jest łatwy: zanim poznamy reguły SCARAB, wiele razy dostanie nam się w skórę, a może raczej w pancerz.

Do dyspozycji mamy trzy rodzaje robotów o imionach i kształtach egipskich bogów: Anubisa (szakal), Horusa (sokół) i Sekhrneta (lew). Każdy z nich ma oczywiście inne możliwości. W pierwszych misjach dostępna będzie jednak tylko podstawowa konfiguracja osprzętu; dopiero później będziemy mogli wypracować własne techniki i sposoby walki, używając całego asortymentu oręża.

Przed rozpoczęciem gry możemy pokrótce obejrzeć pole bitwy. Składa się ono z mostów, wind, przenośników, korytarzy i wielu innych miejsc, gdzie można zaczaić się na nieuważnych przeciwników lub też znaleźć niedostępne i rzadkie bronie. Walki toczą się w pradawnych miastach: Aswanie, Luxorze, Karnaku, Memphis, Helwanie, Gizie i Kairze. Starcia odbywają się zarówno w dzień, jak i w nocy.

Zwycięstwo można odnieść na dwa sposoby: sprytem albo przemocą, wybór należy do gracza. Pierwszy sposób polega na rozstawieniu sieci wież energetycznych. Gdy nam się to uda, wtedy rozpoczyna się wyścig z czasem, ale to nie my będziemy musieli się spieszyć. Jeśli przeciwnik w ciągu pięciu minut nie zniszczy odpowiedniej liczby wież, zwycięstwo i władza są nasze. Lecz nie jest to proste - liczba słupów energetycznych jest ograniczona, a rywal może je łatwo niszczyć, więc należy bronić ich za wszelką cenę. Oczywiście, jeśli ktoś nie lubi wygrywać za plecami przeciwnika, może się z nim zmierzyć twarzą w twarz. I to jest właśnie ten drugi sposób na zwycięstwo.



Każda maszyna jest złożona z elementów, które mogą ulec uszkodzeniu bądź nawet zniszczeniu. Do naprawy robotów służą sarkofagi. Zawsze można wydać rozkaz przysłania takowego ze statku pomocniczego, tak jak i reszty sprzętu. Zanim nasze komponenty zaczną się niszczyć, możemy zabezpieczyć się polem siłowym. Ten element gry został bardzo ciekawie dopracowany, ponieważ osłona składa się z małych płytek. Niszczą się one od pocisków i wybuchów, ale całość możemy obracać wokół własnej osi tak, że frontową część ciała długo będziemy mieli bezpieczną. Gdy nasz robot będzie już w krytycznej sytuacji, możemy zaryzykować i zdać się na los Ankh'a. W wyniku takiego działania czeka nas śmierć lub też całkowite naprawienie, to już tylko od szczęścia zależy.

Intro jest wykonanie profesjonalnie, tak jak przystało na *ELECTRONIC ARTS*. Grafika całości wymagałaby jeszcze dopracowania, prawie wszędzie teksturowane wektory. Klimat tajemniczości i nowości ogromnie wciąga, a wszystkiego dopełnia interesująca muzyczka. Podsumowując: SCARAB to gra o dobrym pomyśle, której zabrakło wypieszczenia.

PRODUKCJA: Electronic Arts

DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group

CENA: 145 zł

UWAGA!: tylko pod Windows

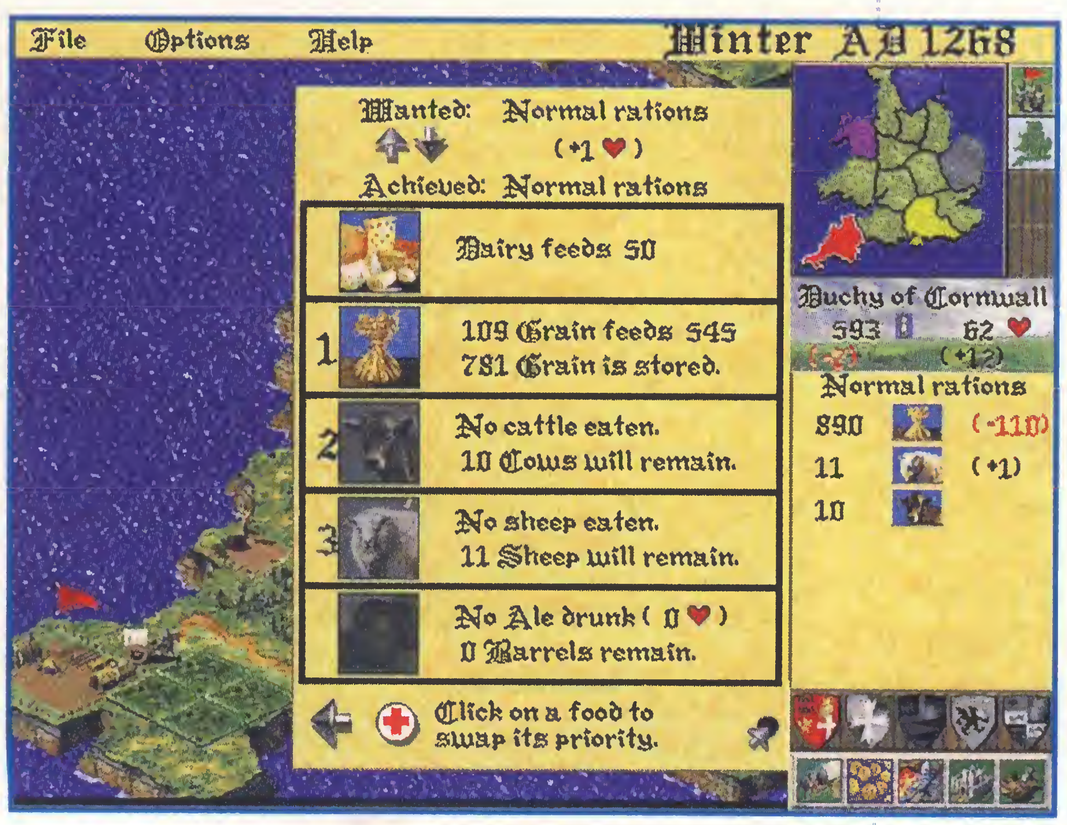
5

LORDS of the REALM II

BERGER

LORDS OF THE REALM OKAZAŁA SIĘ GRĄ CIEKAWĄ NA TYLE, BY OPŁACAŁO SIĘ WYDAĆ JĄ PONOWNIE (NIECO TYLKO UDOSKONALONĄ GRAFICZNIE) I NA TYLE TRUDNĄ DLA PRZECIĘTNEGO GRACZA, BY POZBAWIĆ JĄ KILKU ELEMENTÓW PRZESZKADZAJĄCYCH PONOĆ W ROZKOSZOWANIU SIĘ PODBOJEM ŚREDNIOWIECZNYCH KRAIN.

Rzecz dzieje się w średniowiecznym świecie już nie tylko w Anglii, ale i w Irlandii, Szkocji, Francji, Chinach, Afryce itd. Wbrew zadęciu autorów, gra nie ma absolutnie nic wspólnego z historią, i to nie tylko dlatego, że chińskie, a nawet afrykańskie (Arabowie) średniowiecze miało miejsce na długo przed europejskim. Chodzi o realia: danie graczowi możliwości absolutnie swobodnego gospodarowania zasobami i mieszkańcami hrabstw jest zwyczajną bzdurą. Nic podobnego nigdy nie miało miejsca. Władca krainy mógł co najwyżej dawać fory przyciągające nowych osadników (zwolnienia, przywileje), ale w żadnym wypadku nie przesuwał co kwartał biednych chłopków z miejsca na miejsce.



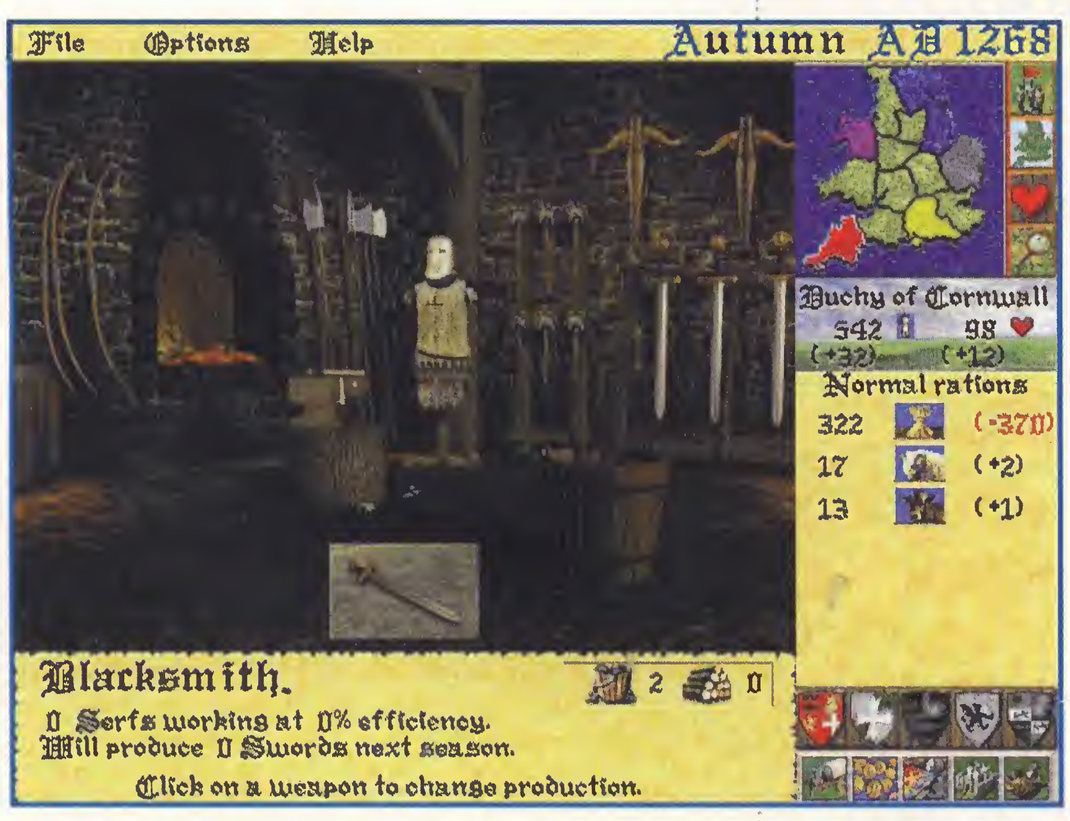
Na szczyty surrealizmu historycznego gra wznosi się dzięki fantazyjnej opcji tworzenia armii. Oto okazuje się, że można swobodnie mianować wieśniaków (zaciągając przy tym własnych poddanych za pieniądze?!) rycerzami, miecznikami, kusznikami itd., w zależności od własnego widzimisię. Przy tym, liczba rycerzy zależeć ma od ilości wyprodukowanego uzbrojenia! Autorzy gry mają szczęście, że współcześni lordowie zdjęli już zbroje, a niektórzy nawet przyłączyli się do ruchu dzieci-kwiatów. W innym wypadku poleciałyby głowy.

Oczywiście, żal ogarnia potężny, gdy wyobrazimy sobie, jak można było wykorzystać bogate możliwości przygód i zmagań, jakie oferuje średniowiecze, ale ... Jeżeli przymkniemy oczy na prawdę historyczną (dzięki Bogu, podręczniki szkolne skutecznie zaciemniają sprawę), to otrzymamy średnią, ale stojącą na przyzwoitym poziomie gierkę strategiczną. Zawiera ona w sobie wszystkie te elementy, które tak mile widziane są przez wszystkich graczy - możliwość sterowania gospodarką dla rozwoju i rozbudowy, tworzenie armii i walkę taktyczną oraz opanowywanie poszczególnych hrabstw z minimalną dyplomacją. Do całkowitej wielkości zabrakło tylko tego, co powoduje, że C&C będzie jeszcze długo superprzebojem. Zabrakło tego "czegoś".

Kończąc teoretyczne rozważania i przechodząc do samej rozgrywki, raz jeszcze muszę przypomnieć, że akcja rozpoczyna się w średniowiecznej Anglii, w roku 1268. Jak to zwykle bywa po śmierci króla, pretendentów do tronu pojawia się więcej, niż myszy pałaszujących królewskie zboże. Jednym z kandydatów na monarchę jesteś ty. Zaczynasz w jednym z licznych hrabstw. Musisz zapewnić jego mieszkańcom jedzenie (zboże, krowy, serki homogenizowane) i szczęśliwość (zero podatków i dużo piwa). Rosnące stado poddanych w końcu ma dostarczyć ci podatków, za które wystawisz potężną armię.

Armie potrzebne ci będą do podboju neutralnych krain, a w ostateczności do rozgromienia jednego z pozostałych pretendentów do tronu. By umocnić swą władzę w danym hrabstwie oraz zwiększyć podatki i miłość poddanych, koniecznie trzeba zbudować zameczek (pięć typów, a w pierwszej części można było bawić się w budowę własnych oryginalnych konstrukcji). Wystarczy mieć nieco surowców i zbudować cokolwiek. Gdy nadejdą znaczne środki, zawsze można gmaszysko rozbudować.

Nie tylko ty masz możliwość budowy zamku, również przeciwnicy wiedzą, że nawet zwykła wieża zwiększa szacunek poddanych i sąsiadów. Gdy najedziesz kraik z zameczkiem, zamiast bitwy na otwartym polu czeka twych żołnierzy trud oblężenia (lepsze i ciekawsze od zwykłej bitwy). Walka, widziana z góry i z ukosa (trochę jak w WARCRAFT), odbywa się w czasie rzeczywistym. Do dyspozycji mamy marniutką liczbę opcji i, tak naprawdę, rzecz sprowadza się do ustawienia gostków w zwężeniach terenu, gdzie nasi łucznicy poczynią spustoszenia wśród hord przeciwnika. Na otwartym terenie decyduje zazwyczaj przewaga liczebna i techniczna.



O zwycięstwie zdecyduje jednak gospodarka. Liczba ludzi zależy od ich zadowolenia i ilości żywności. Im więcej ludzi, tym więcej podatków i potencjalnych rekrutów. Im więcej rekrutów - tym większa szansa na zwycięstwo. I tak dochodzimy do wniosku, że pasące się spokojnie na polach krowy są nie tylko zwykłymi pożeraczami trawy, ale kowalami twego sukcesu. Podrzuć więc im czasem trochę sianka i podeślij obrotnych pasterzy, a korona będzie twoja!

PRODUKCJA
Sierra On-Line

DYSTRYBUCJA
IPS Computer Group

CENA
145 zł

UWAGA!...
gra chodzi trochę gorzej pod DOS-em. Opcja multiplayer jest dostępna tylko pod Win95

CHCESZ ZOSTAĆ PILOTEM ODRZUTOWCA MYŚLIWSKIEGO? ZACIĄGNIJ SIĘ DO NOWOUTWORZONYCH SIŁ SZYBKIEGO REAGOWANIA NARODÓW ZJEDNOCZONYCH. MAJĄ SZCZYTNY CEL: BRONIĄ POKOJU. BIORĄ KAŻDEGO, KTO SIĘ ZGŁOSI.

GREGORIOUS

JETFIGHTER III

Nas nie obchodzi ideologia (chyba, że się ktoś przejął). Najważniejsze, że SSR NZ naiwnie oddały w ręce niedoświadczonego jeszcze pilota piękny, nowiutki, niewykrywalny dla radarów i będący postrachem MIG-ów F-22 Lightning II firmy Lockheed/Boeing. I aż nas łapy świerzbią, by tym cudeńkiem polatać. Lecz, niestety, czeka nas najpierw szkolenie (tacy głupi to oni jednak nie są). Przed nami 13 lekcji z zakresu startowania z lotniska i lotniskowca, nawigacji powietrznej, obsługi urządzeń pokładowych oraz oczywiście tego, na co wszyscy czekają: posługiwania się bronią. Trzeba przyznać, że misje treningowe są opracowane bardzo dobrze. W instrukcji, dołączonej do gry opisano (po polsku !) krok po kroku, co się będzie działo i co trzeba robić podczas każdej z lekcji. Dodatkowo załączono opisy klawiszy, używanych podczas danej misji treningowej. Widać tutaj niezły warsztat dydaktyczny.

Po misjach ćwiczebnych czekają nas dwie kampanie wojenne. Pierwsza to operacja "Huragan", skierowana przeciwko zbrojącym się ponad wszelką miarę handlarzom narkotyków na Kubie. Kilkanaście misji typu "lata samolot, więc poleć i zestrzel" czy "ty i twój wingman ...". Druga kampania to "Operacja Uwięziony Święty", rozgrywana podczas konfliktu argentyńsko - chilijskiego. Oto Argentyna pod hasłem wyzwalania Ameryki Południowej z łap imperializmu atakuje wpierw słabe Chile. Scenariusz równie czarny, co i nieprawdopodobny, ale nie nam, prostym pilotom, o tym rozstrzygać.

Po zwiedzeniu większości pomieszczeń na lotniskowcu możemy udać się do hangaru, gdzie czeka nasza MASZYNA. Przed odlotem można ją jeszcze pomalować, wybierając logo i kolory, oraz odpowiednio uzbroić. Do standardowego wyposażenia należą: zbiornik z paliwem, karabin maszynowy M61A1, rakiety powietrze - powietrze AIM-9 Sidewinder i AIM-120 AMRAAM, rakiety powietrze - ziemia AGM-65 Maverick

i AGM-88 Harm, czyli norma w takich przypadkach. W zależności od rodzaju misji mamy różne konfiguracje uzbrojenia - nie ma jednak możliwości własnoręcznego skompletowania sprzętu bojowego. A szkoda.

Grafika podczas lotu jest całkiem, całkiem. Zwraca uwagę ładnie renderowana powierzchnia terenu, dzięki czemu wrażenie lotu nad górami jest nad wyraz realne. Grafika przeciwników zwykle pozostawia wiele do życzenia (z daleka zbiór szarych punktów nic mi nie mówi - może być i jakieś ptaszysko), ale widok atakującego od ogona myśliwca wroga opierzonego smugami szybko zbliżających się rakiet jest rzeczywiście realny. Słońce świeci w oczy, które wypełnia krew przy przeciążeniach, przy utracie szybkości spadamy, jak na samolot przystało, lekkim ślizgiem, czyli realizm, realizm w tej grze rzeczywiście jest widoczny! Jak latasz zbyt blisko ziemi, to szarpią turbulencje; jak za wysoko, to nie widzisz celu. Proste.

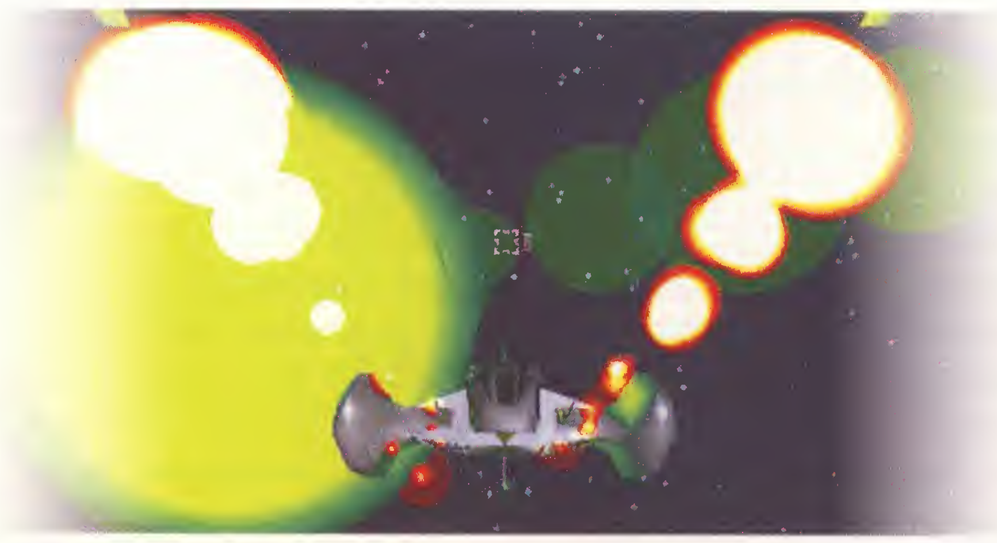
Gra oferuje ponadto bogaty zestaw cheatów - od nieśmiertelności po "rearming". Przydatne, nie powiem. JETFIGHTER III jest po prostu sprawnie, porządnie wykonanym symulatorem. Chociaż gra nie wnosi wiele nowego w dziedzinie symulatorów myśliwców najnowszej generacji, to i tak warto zagrać. Chociażby po to, by zobaczyć, jak wygląda porządnie zrobiony symulator, bez przeładowania bajerami (chociaż czasem ich brakuje - np. filmików). Jednakże gra zapewne nie stanie się hitem - misje wybierane są z komputera, a cały lotniskowiec wygląda jak wymarły. Szkoda, bo poza tym symulator jest dobrze opracowany i warto poświęcić kilka chwil dla czystej przyjemności latania.

PRODUKCJA: Eidos Interactive
DYSTRYBUCJA: Mirage
CENA: 155 zł
UWAGA!...: chodzi najlepiej pod DOS, gdyż pod Win95 ma kłopoty z dźwiękiem

TWÓJ KOD GENETYCZNY ZOSTAŁ "ZARAŻONY" OBCYM DNA. TWOJE KOŃCZYNY ZASTĄPIONO, MACKOWATYMI ODNÓŻAMI. NA ZIEMI BYŁEŚ NAJLEPSZYM PILOTEM, TWOJĄ PIERŚ ZDOBIŁ RZĄD MEDALI, TERAZ SPOCZYWA NA NIEJ SYSTEM PODTRZYMYWANIA ŻYCIA PODŁĄCZONY BEZPOŚREDNIO DO JAMY KLATKI PIERSIOWEJ.

DARKLIGHT CONFLICT

MAMUT



DARKLIGHT CONFLICT to niewątpliwie w najwyższym stopniu widowiskowa walka w sterylnej przestrzeni kosmicznej. Działający w podwyższonej rozdzielczości uproszczony symulator gwiezdnego myśliwca cieszy oczy efektownymi eksplozjami, nieziemskimi kształtami statków kosmicznych, a zmysł słuchu raczy stonowaną, tworzącą pożądaną atmosferę techno muzyką. Gra bardzo umiejętnie buduje klimat wyizolowania i zagubienia. Wszystko wydaje się inne, obiekty nawet nie kojarzą się z niczym znanym. Wszak główny bohater został porwany przez obcą cywilizację!

Jak już wspomniałem, największy nacisk położono na widowiskowość prowadzonej przez gracza walki oraz tło całej rozgrywki. W dali majaczą odległe konstelacje, tuż obok statku przepływają maleńkie asteroidy, natomiast światło najjaśniejszych gwiazd tworzy refleksy odbijając się od stalowego poszycia pojazdu. System graficzny DARKLIGHT PROJECT jest bardzo szybki, nawet na wolniejszych komputerach (Pentium 90) gra działa bardzo sprawnie.

Brak opcji takich jak podnoszenie/opuszczanie podwozia, czy zagłuszanie radarów znacząco ułatwia sterowanie. Pierwsze misje pozwalają na oswojenie się z pojazdem, zdobycie szlifu i naukę podstawowych manewrów lotniczych. Zanim gracz rzucony zostanie w wir bezwzględnej walki z ohydnym rodem Ovonów, będzie musiał przejść wiele testów i egzaminów, jak chociażby walka z treningowymi droidami. Aby ułatwić podróże w przestrzeni kosmicznej, cywilizacja Reptonów umieściła w wielu miejscach specjalnie zaprogramowane śluzy, pozwalające na przejście do Hiperprzestrzeni. (Jest to najbardziej widowiskowa część gry - no, może z wyjątkiem wybuchów). Tam, dzięki tzw. "łańcuchom antymaterii" można zyskiwać lub tracić cenną energię myśliwca.

Podobnie jak QUAKE, DARKLIGHT CONFLICT odkrywa wszystkie karty na początku. Zwala z nóg jednym mocnym kopniakiem. Nie pozostawia nic w zanadrzu, zniechęcając tym samym początkujących, żądnych wrażeń pilotów. Zabawa w pojedynkę, mimo iż efektowna, na dłuższą metę nudzi powtarzającymi się mąnewrami wrogich jednostek. Wielbiciele DeathMatch i Cooperative czuć się będą za to jak w raju - wyraźnie widać wyższość inteligencji biologicznej nad sztuczną. DARKLIGHT CONFLICT to gra przewidziana głównie dla użytkowników Sieci.

PRODUKCJA
Electronic Arts

DYSTRYBUCJA
IPS Computer Group

CENA
145 zł

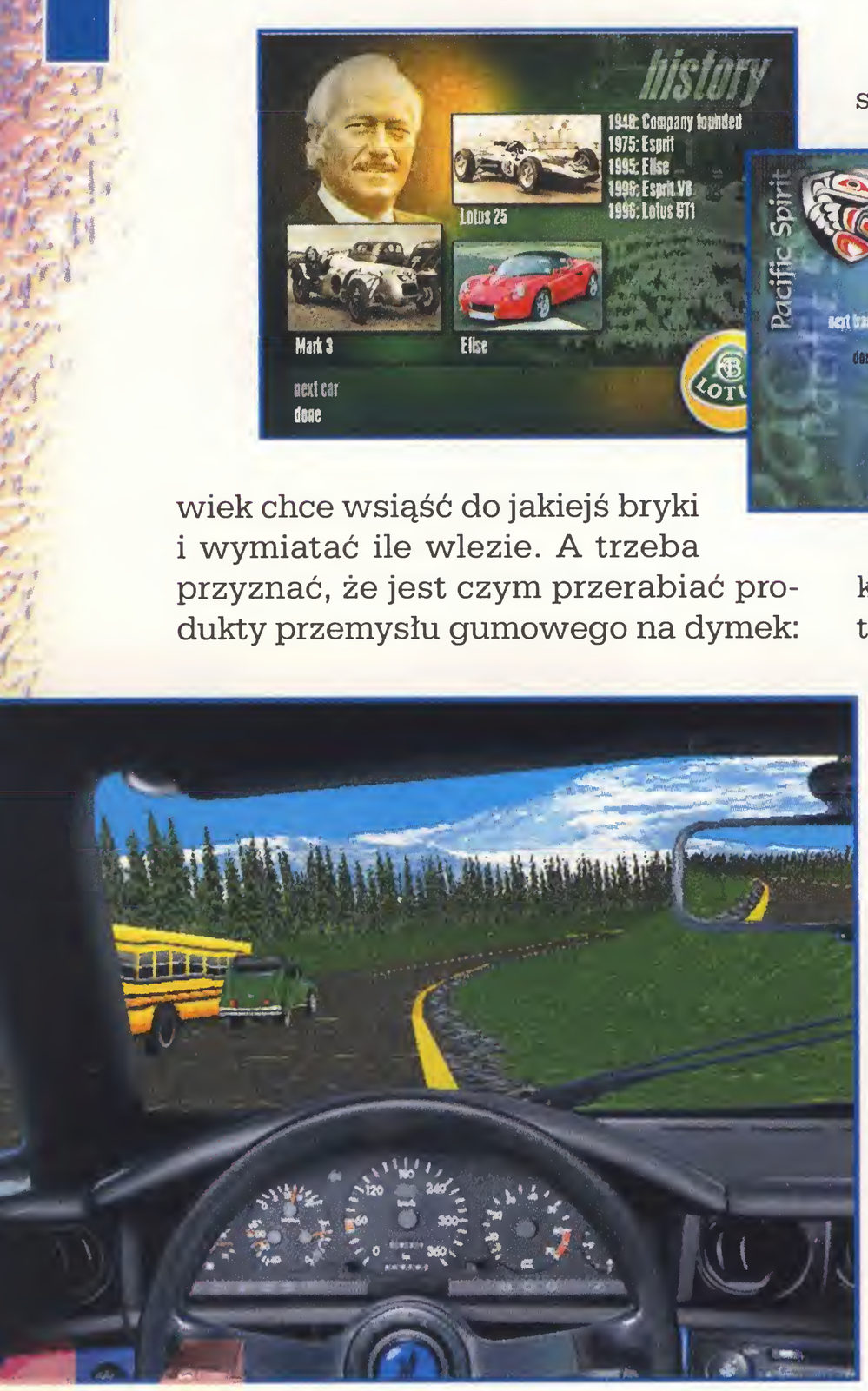
UWAGA!...
dla Żółtodziobów trochę za trudna, dla Trepów - jedynie podłączonych do Sieci

NEED FOR SPEED 2

Od NEED FOR SPEED 2 bije na milę komputerową ekstrawagancją. Oprawa jest prawdziwym majstersztykiem: animacje, filmy, perfekcyjnie dobrane, klimatyczne fotki. Gracz co chwila raczony jest zaskakującymi efektami graficznymi, a uszy atakuje ostra muzyka - techno, metalowe solówki gitarowe, z rzadka nieco spokojniejsze kawałki. Trzeba przyznać, że goście z EA potrafią stworzyć atmosferę: już po kilkunastu sekundach człowiek chce wsiąść do jakiejś bryki i wymiatać ile wlezie. A trzeba przyznać, że jest czym przerabiać produkty przemysłu gumowego na dymek:

skupić się na jeździe. Jedynie dalekie tła czasami zachowują się troszeczkę dziwnie. Rozwiązania techniczne zastosowane w grze wymagają naprawdę dobrego komputera. Rozdzielczość 640x480 przy 65 tys. kolorów, do tego 16-bitowy dźwięk stereo o częstotliwości 44kHz. Bez P133 zapomnij o płynności.

Jezdnia jest na ogół dość wąska, co utrudnia kierowanie, a już niemal uniemożliwia wyprzedzanie. Poza tym, trasy wiją się niczym wąż w spazmach. Dziko unosisz się, by za chwilę runąć w dół po ostrych serpentynach. Warto z początku potrenować na nieco prostszych torach przypominających jajo - opanowanie samochodu to jedno, a wirtuozeria jazdy, niezbędna na trudniejszych trasach, to drugie. Na całe szczęście, ta gra to jedna wielka zabawa. Koziołkowania przy olbrzymich prędkościach nie kończą się niczym groźnym, a jedynie tym, że paru leszczy cię wyprzedzi.

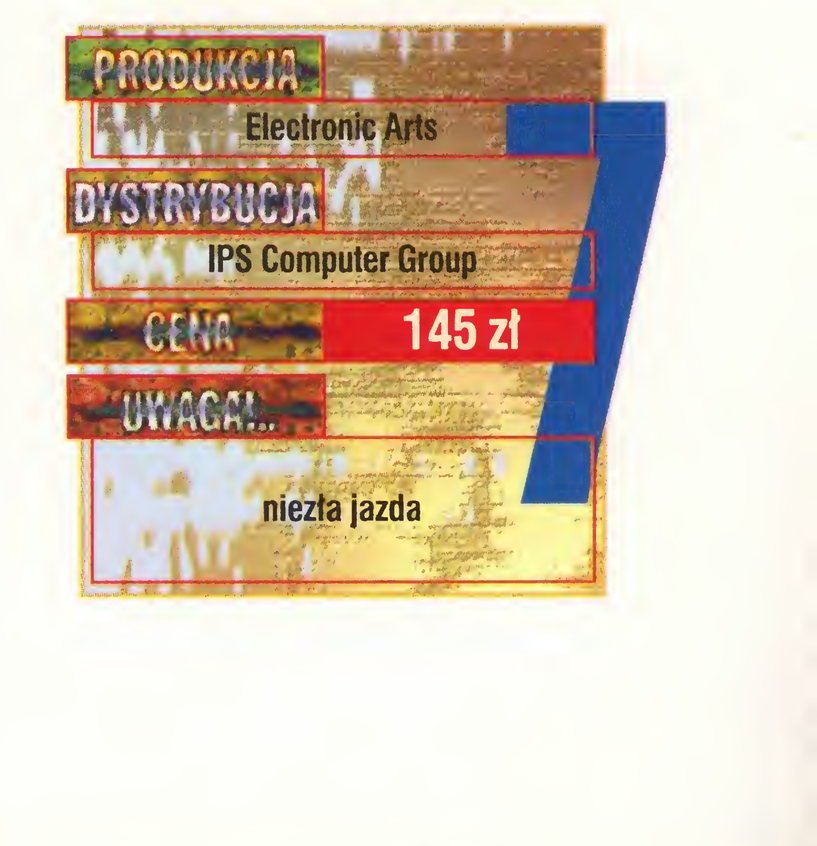


Ford Indigo, McLaren F1, Ferrari F50, Ford GT90, Isdera 112i, Italdesign Cala, Lotus Esprit V8, Lotus GT1, Jaguar XJ220... czy można chcieć więcej?

Owymi maszynkami można porozbijać się w siedmiu częściach świata. Na trasach panuje niezwykły przepych. Budynki wszelkiej maści rozmieszczone są pośród rozmaitych krajobrazów. Wszystko razem atakuje wzrok tak, że niekiedy nie można

PIERWSZE NEED FOR SPEED BYŁO GRĄ NIEMAL KULTOWĄ. RZESZE NIEDZIELNYCH KIEROWCÓW PALIŁY GUMY, STRZELAŁY KÓŁECZKA I ZACIĄGAŁY RĘCZNY NA WIRAŻU. SEQUEL, CHOĆ ZDECYDOWANIE LEPSZY, NIE JEST W STANIE WYPRZEDZIĆ KONKURENCJI. ND4SPD 2 TO KOLEJNE DOBRE, ALE JUŻ NIE PRZEŁOMOWE, WYŚCIGI.

Gra jest dynamiczna, jak dynamiczne są silniki tych wózków, efektowna i strasznie wciągająca. Graficznie stoi na bardzo wysokim poziomie. Szczególnie przyjemnie wyglądają ładnie opracowane elementy 3D. Jazda niekiedy jest nazbyt chaotyczna, ale kogo to obchodzi? Tutaj chodzi o prędkość, a jest jej aż w nadmiarze. Bolidy, jak na ich klasę i cenę przystało, trzymają się trasy niczym przyklejone, zachowują niezwykłą stabilność. Przed startem możesz zmienić nieco charakterystykę swego pojazdu, ale nie myśl nad tym zbyt długo - tego i tak w grze praktycznie nie widać. Po prostu naciśnij gaz. Do dechy!



PRODUKCJA: Electronic Arts
DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group
CENA: 145 zł
UWAGA!...: niezła jazda

HAMMER

NADCHODZI NOWA ERA W HISTORII GIER KOMPUTEROWYCH. ZWIASTUNEM KOLEJNEGO PRZEŁOMU JEST PECETOWA WERSJA KONSOLOWEGO HITU FORMUŁA 1. WIELU NAZYWA JĄ GRĄ XXI WIEKU.

FORMUŁA 1

Rzeczywiście: F1 to gra na miarę przyszłego stulecia. Nie ze względu na zastosowanie nowej technologii, a z powodu sprzętu, którego wymaga. Jeśli nie jesteś szczęśliwym posiadaczem Voodoo lub Verite, to mam dla ciebie złe wieści. Gra bez akceleratora 3D - nie ruszy! W setupie do wyboru są trzy opcje: 3DFx, Rendition Verite i Direct3D. Ta trzecia daje teoretycznie szansę posiadaczom Mystique czy Virge (teoretycznie, bo doszły mnie słuchy, że gra nie działa na tych kartach). Niestety wersja ta, choć wygląda naprawdę ładnie, jest jednak zauważalnie gorsza od tej na 3DFx.

Jeśli zaliczasz się do grona tych miłośników szybkich jak wiatr bolidów, którzy posiadają odpowiedni sprzęt, to czeka cię prawdziwy odjazd. PSYGNOSIS odwaliło kawał dobrej roboty i gra w wersji na peceta wygląda, w co ciężko uwierzyć, efektowniej niż na konsoli - samochody są lepiej cieniowane i dodano korektę perspektywiczną nieba. Cała sceneria, wypełniona detalami aż po horyzont, renderowana jest na bieżąco w rozdzielczości 640x480 przy 30fps.

Opcje w obu trybach gry są identyczne. Nie jest ich zresztą zbyt dużo: w sam raz tyle, by można było powiedzieć, że produkt pretenduje do miana symulatorów, ale nie tak wiele, by się zgubić. Standardowo wszystko ustawione jest tak, że fan arcade nie musi sobie zaprzątać niczym głowy. Tu wychodzi na wierzch mała niedoróbka: jeśli komuś nie pasują typowe ustawienia, to będzie je musiał zmieniać przy każdym uruchomieniu gry.

Jazdę obserwować można na sześć sposobów. Od szorowania nosem po asfalcie począwszy, przez obraz z kokpitu (taki sobie) i z tyłu auta, po widok ze stopniowo coraz dalej i wyżej położonych kamer. Prawdziwy pęd najlepiej odczuwalny jest w wersji pierwszej i drugiej.

Zdecydowanie największa dawka realizmu znajduje się w oprawie wyścigów. Grę oparto na wydarzeniach sezonu 1995. Mamy tu wszystkie występujące wtedy teamy i kierowców z odpowiednim dorobkiem. 17 torów z ogromną dokładnością oddaje swoje rzeczywiste pierwowzory, zamieszczono nawet (podobnie jak na samochodach) obecne tam reklamy. Pełni szczęścia dopełnia szalejąca publiczność, świetny komentator (można go zastąpić rewelacyjną muzyką duetu Satriani & Vai), oraz rój wściekłych os, których brzęczenie łatwo pomylić z odgłosem silników.

FORMUŁA 1 to produkt pod względem graficznym niemal perfekcyjny, a i pod każdym innym wybitny. Co prawda to dopiero pierwsza gra o tak zboczonych wymaganiach sprzętowych, ale na wszelki wypadek radzę: zaczynajcie zbierać forsę na Voodoo

PRODUKCJA
Psygnosis

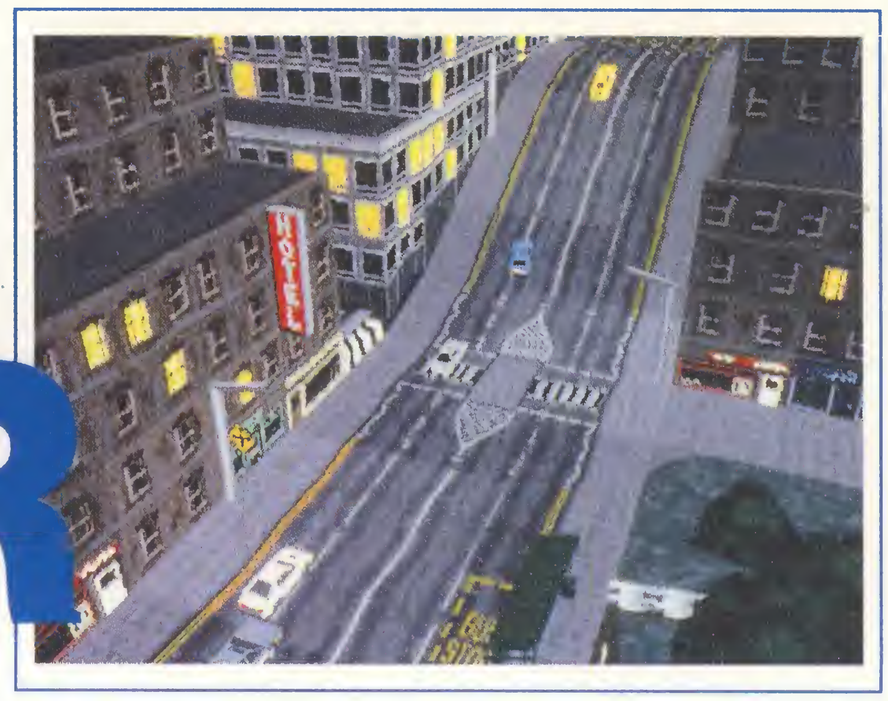
DYSTRYBUCJA
CD Projekt

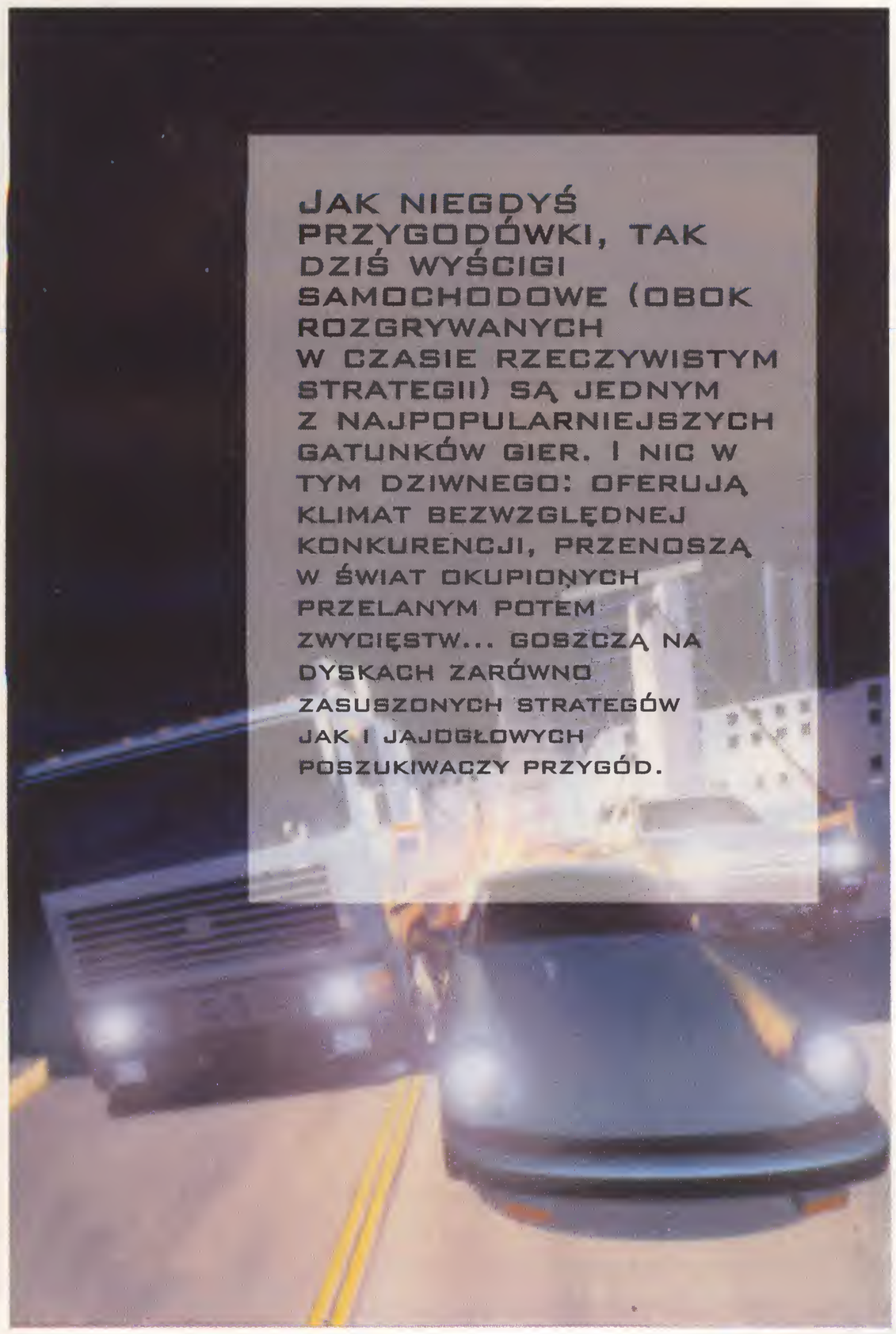
CENA
199 zł

UWAGA!...
bezwzględnie wymaga akceleratora 3D, 3DFx zalecany

8

SPEEDSTER



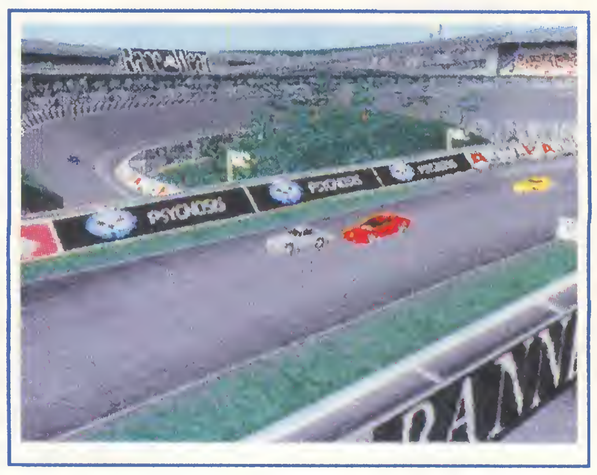


JAK NIEGDYŚ PRZYGODÓWKI, TAK DZIŚ WYŚCIGI SAMOCHODOWE (OBOK ROZGRYWANYCH W CZASIE RZECZYWISTYM STRATEGII) SĄ JEDNYM Z NAJPOPULARNIEJSZYCH GATUNKÓW GIER. I NIC W TYM DZIWNEGO: OFERUJĄ KLIMAT BEZWZGLĘDNEJ KONKURENCJI, PRZENOSZĄ W ŚWIAT OKUPIONYCH PRZELANYM POTEM ZWYCIĘSTW... GOSZCZĄ NA DYSKACH ZARÓWNO ZASUSZONYCH STRATEGÓW JAK I JAJOGŁOWYCH POSZUKIWACZY PRZYGÓD.

MAMUT

SPEEDSTER to widziane z lotu ptaka wyścigi przeróżnych wehikułów, od wojskowych amfibii po mocarne ciężarówki. Liczy się tylko najlepszy, czyli ten, kto przeżyje. Mimo braku jakiegokolwiek morderczego sprzętu, w grze daje się wyraźnie odczuć posmak bezpardonowej walki i zabójczego feelingu. Wszystkie ruchy dozwolone - można zajeżdżać drogę, spychać z drogi czy (przy odrobinie pomyślunku) prowokować gigantyczne karambole. Czasem do mety dojechać można skrótem lub drogą równoległą do podstawowej trasy wyścigu. Z pewnością nie można narzekać na nudę, bo rzadko kiedy droga jest prosta i łatwa do przebycia - tworzą ją głównie wiraże, ronda i rozmaite przewężenia.

Już na pierwszy rzut oka zachwyca bogactwo pięknej grafiki. Wyścigi toczą się w zróżnicowanych krainach: zawodnikom przyjdzie toczyć boje w centrum miasta, na żużlowej nawierzchni i w zasypanej śniegiem wsi. Środowisko każdej z tras żyje własnym życiem - suną pociągi, fale rozbijają się leniwie o brzeg... Także dźwięk prezentuje się nad wyraz godnie. Odgłosy warkotu silnika, pisku opon i tarcia blach o bandę doskonale wkomponowane są w agresywną, rockową muzykę - swoją drogą, stanowi ona dzieło samo w sobie. Świetnie pasuje do rzeczywistej jazdy samochodem, zapisana jest w formacie CD-Audio. Oprawa dźwiękowo-muzyczna to jedna z najlepiej zrealizowanych części gry - umiejętnie



tworzy hardcore'ową otoczkę porywającej akcji.

Do gry nie można mieć większych zastrzeżeń, wady dostrzegą jedynie zagorzali malkontenci. Wydany przez PSYGNOSIS produkt wciąga na długie godziny, a każda rozgrywka nabiera znamion niepowtarzalności. SPEEDSTER to „mała" gra pierwszej próby. Wszelkie niedopracowania techniczne rekompensowane są - naprawdę ogromną - radością z kończenia kolejnych tras. Morderczą atmosferę rozgrywki doprowadzili autorzy do granic możliwości. Czasem aż razi brak bazooki na dachu wozu.

PRODUKCJA
Psygnosis

DYSTRYBUCJA
CD Projekt

CENA
138 zł

UWAGA!
tylko Windows.
Raczej przerywnik w pracy niż samodzielna gra.

8

death rally

TYTUŁ GRY MÓWI SAM ZA SIEBIE. OTO NIECODZIENNE WYŚCIGI, PEŁNE OFIAR ŚMIERTELNYCH LUB KALEKICH NA CAŁE ŻYCIE. WYŚCIGI NA TORACH, NA KTÓRYCH WSZYSTKIE CHWYTY SĄ DOZWOLONE. CZY JESTEŚ WYSTARCZAJĄCO DOBRY, ABY PRZEŻYĆ?

DEATH RALLY to wyścigi zrealizowane w formie znanej już z niegdysiejszego hitu MICRO MACHINES. Ten zapomniany już nieco gatunek zaczyna powoli odżywać. Lada dzień, oficjalnie do sprzedaży ma trafić MICRO MACHINES 2. DEATH IN THE FAST LANE to najnowszy produkt znanej już z RISE OF THE TRIAD i DUKE NUKEM 3D firmy APOGEE. Jest to debiut firmy na tym polu - bardzo udany, chociaż obraz ideału nie jest pozbawiony rys. Za największą wadę gry uznać niestety należy grafikę, miejscami aż nazbyt archaiczną. Wprawdzie wszystkie opcje i otoczka programu są w podwyższonej rozdzielczości, jednakże podczas animacji i samego wyścigu obraz wraca do pierwotnego stylu. Kiepską grafikę rekompensuje w znacznym stopniu ogromna radość z ukończenia gry. Nierzadko będziesz krzyczeć z bezsilności albo śmiać się opętańczym śmiechem!

Celem gry, prócz uzyskania pierwszego miejsca, jest uzbieranie jak największej ilości kasy. Wątek ekonomiczny jest w DEATH RALLY bardzo silnie rozwinięty. Pieniądze leżą porozrzucane nawet na torze, choć bardziej opłaca się je zarabiać, w mniej lub bardziej uczciwy sposób. Już przed pierwszym wyścigiem zjawia się tajemniczy "sponsor", oferując okrągłą sumkę za zlikwidowanie jednego z oponentów. Trzeba podkreślić, że sposobów na utrudnienie życia przeciwnikom jest bardzo wiele, gdyż wahają się od stojącego na porządku dziennym sabotażu i zmniejszeniu sprawności samochodu, do jawnego zaminowania trasy czy podziurawienia wehikułu z karabinu maszynowego.

Na początku do dyspozycji jest jedynie wysłużony "garbus", który nie ma niestety większych szans z futurystycznymi krążownikami szos, napakowanymi bronią półciężarówkami czy luksusowymi "sześćsetkami". Na szczęście, samochód można po każdym biegu usprawniać, otworem stoją także bramy Czarnego Rynku, na którym to zamówić można wspomniany już sabotaż albo kupić miłe dodatki w postaci np. nabitych kolcami zderzaków. Wraz ze wzrostem kapitału przybliża się wizja kupna zwrotniejszego i szybszego wozu. Najlepsza i najdroższa bryka to Deliverator, napakowany uzbrojeniem demon szybkości.

Arena walki - wykręcone tory - to jedna z lepiej zrealizowanych części gry. Każda z tras jest niepowtarzalna i zróżnicowana. Przy każdej drodze stoją kibice, których można rozjeżdżać. Po delikwencie pozostaje wówczas plama krwi, nierzadko ślady kół także zabarwione są gustownym szkarłatem! Na trasie wręcz roi się od bonusów - Amunicja, Naprawa, Energia i niesławne grzybki halucynogenne (*yeees!*) mają znaczący wpływ na przebieg rozgrywki.

DEATH RALLY należy do tego typu słodkich gierek, w które zwykliśmy pogrywać w przerwach pomiędzy kolejnymi "poważnymi" grami. Do gierek lekkich i przyjemnych, jednakże szybko nudzących. I jest to najpoważniejszy zarzut, jaki wobec DEATH IN THE FAST LANE można postawić. Bo grafika to w końcu jedynie dodatek do całej zabawy, czyż nie?

PRODUKCJA: Apogee
DYSTRYBUCJA: IPS Computer Group
CENA: 145 zł
UWAGA!...: trochę za szybko się nudzi

6

GUTEK

AXELERATOR

TA GRA CZERPIE NATCHNIENIE Z KLIMATU PRZEŁOMU LAT '50 I '60, KIEDY TO NA ULICACH MIAST STANÓW ZJEDNOCZONYCH UBOGIE ROZWYDRZONE NASTOLATKI ROZBIJAŁY SIĘ POCZCIWYMI SAMOCHODAMI OJCÓW, ZAŚ ZAMOŻNE WŁASNYMI, PODRASOWANYMI NA MONSTRA SZYBKOŚCI.

Wiele z wymyślnych zabaw ówczesnej młodzieży kończyło się śmiercią. Oni zabijali nudę, ty graczu rozbijać/zabijać będziesz się o sławę, pieniądze, pieniądze i jeszcze raz pieniądze. Ścigając się na torach najbardziej znanych miast i krain świata, za zadanie masz nie zachwycać się widokami, tylko rozwalać przeciwników.

ŁATWE POCZĄTKI

Najpierw musisz przybrać sobie jakąś rzucającą się w oczy gębę i wybrać brykę, za kółkiem której zasiądziesz. Samochód do wyboru jest tak naprawdę jeden, tyle że w różnych kolorach. Na szczęście nie

musisz dawać w łapę sprzedawcy, żeby dostać czerwone auto, gdy na placu stoją tylko białe. Możesz zawinszować sobie na przykład czarną maszynę z czaszką na drzwiach.

Następnie przechodzisz do baru, który bardziej przypomina garaż. W menu jest do wyboru: trening (automat z kółkiem pod ścianą), kupno/sprzedaż sprzętu (u pani z dużym dekoltem, stojącej za barem), naprawa auta u mechanika (to ten, któremu widać tylko nogi wystające spod samochodu), zapis lub odczyt własnej kariery oraz podgląd statystyki wyścigów.

Na dobry początek radzę kupić u pani z dekoltem dobre opony i działko (naboje wliczone w cenę). Tak wyposażony, kliknij na drzwi garażu, by przejść do właściwej rozgrywki. Po wygraniu (lub przegraniu) wyścigu otrzymasz dużo (bądź mało) gotówki, za którą najpierw napraw uszkodzone części pojazdu. Dopiero potem należy myśleć o nabyciu dodatków. Zakupy dodatków niosą jednak za sobą następne koszty - chodzi o naprawy po każdym wyścigu: im więcej masz na i pod maską, tym więcej wydasz na reperacje. Pieniądze możesz pomnożyć w zakładach z różnymi typkami - wygrywa oczywiście ten, kto pierwszy dojedzie do mety. Jest to pewny i bezpieczny sposób powiększenia majątku, jeżeli tylko ma się szczęście i umiejętności.

TRUDNE KRYTYKI

Mimo że darzę dużym szacunkiem firmę THE 21ST CENTURY oraz jej produkty (szczególnie pinballe), to muszę trochę popsioczyć na AXELERATOR. Gra byłaby totalnie fajowa, gdyby ktoś zadbał o dynamikę i płynność grafiki. Trochę koziołków i wgnieceń w karoserii podczas oglądania auta z zewnątrz też by nie zaszkodziło. W AXELERATOR brakuje mi szczególnie widowiskowości walki na torach: jedna pętla, wyskoki połączone z wybojami oraz parę odpalonych rakiet i ci sami przeciwnicy, których auta różnią się jedynie kolorem, to trochę za mało jak na dzisiejsze czasy. Nikt też nie wzgardziłby krótkimi replayami z paru kamer

Ciągłe kłopoty z uruchomieniem gry we właściwej liczbie kolorów pod Windows 95 nie dodają atrakcyjności produktowi THE 21ST CENTURY. Gra chodzi tylko pod Windowsami 95 lub NT4.0, co jest kolejną pomyłką. Osobiście uważam, że w wypadku AXELERATOR-a Windows znacznie obniża grywalność powyższego produktu (co stało się ze starym poczciwym DOS-em?). Jako minimalne wymagania producent podaje 486/100, 8MB RAM, kartę graficzną zgodną z DirectX oraz napęd CD-ROM. Do najlepszego grania zaleca się Pentium 133, 16/32 MB RAM i dobrą kartę grafiki (najlepiej z akceleratorem). Przetestowałem grę na powyższej konfiguracji i było za wolno. Co by tu dobrego powiedzieć na koniec... jest opcja szaleństwa po sieci lokalnej.

Jak przejść czwarty poziom Quake'a?

ZNAJDZIESZ W INTERNECIE!

Gdzie gra Twoja ulubiona kapela?

ZNAJDZIESZ W INTERNECIE!

Ile ma do setki nowa Corvetta?

Szukasz gotowca do klasówki?

ZNAJDZIESZ W INTERNECIE!

SUPER MEDIA

Zadzwoń.
My przyłączymy Cię do Internetu.
tel. (022) 828 09 79, 828 09 77

CENTRUM USŁUG INTERNETOWYCH

pon.-pt. od 8.00 do 22.00, sob. od 9.00 do 17.00 http://www.supermedia.pl e-mail: sales@supermedia.pl

IPS

OUTLAWS™

Reset

MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

OTO JEDYNY

POLSKI MAGAZYN TECHNO

DOBRA WIADOMOŚĆ dla spóźnialskich

Pierwszy i drugi numer PLASTIKA znowu dostepne !!!

Niektórym z Was uda się być może kupić **PLASTIK nr 1** *w kiosku lub EMPiKu albo jeszcze gdzie indziej. Powinien być na rynku przez cały czerwiec.*

Tym, którzy go mimo wszystko nie znajdą pozostaje zakup za pośrednictwem redakcji. Zainteresowanych prosimy o wpłaty kwoty **4,50 zł** *przekazem pocztowym na adres* **ZJEDNOCZENIE**

ul. Swiętokrzyska 14 00-050 Warszawa.

Cena zawiera koszty wysyłki.

Prosimy o bardzo dokładne i czytelne wypełnienie wszystkich odcinków czerwonego druczku.

LOMAX

MAMUT

BYŁA SOBIE KIEDYŚ GRA LEMMINGS, W KTÓRĄ ZAGRYWALI SIĘ WSZYSCY. FIRMA PSYGNOSIS WYPUSZCZAŁA PÓŹNIEJ NA RYNEK WIELE MNIEJ LUB BARDZIEJ UDANYCH KONTYNUACJI TEJ GRY, ALE ŻADNA Z NICH NIE ODNIOSŁA SUKCESU PIERWOWZORU. A WYSTARCZYŁO PRZELAĆ STARE WINO W NOWY BUKŁAK...

LOMAX to gra osadzona w realiach przywoływanego już LEMMINGS. Trzeba jednak powiedzieć, że najnowszy produkt PSYGNOSIS nie kultywuje tradycji swego protoplasty. Duży, ładnie animowany bohater i mieniące się wszystkimi kolorami tęczy środowisko mówią same za siebie - jest to platformówka dla dzieci.

Gra praktycznie nie ma słabych stron. W oczy rzuca się przede wszystkim grafika, żywcem wzięta z najlepszych filmów rysunkowych, utrzymana w przepięknej kolorystyce i tak szczegółowa, że aż czuć zapach traw i chłód bijący od morza! Żyjące na łące motyle i biedronki odlatują spłoszone, gdy przebiegnie obok nich postać, stopy Lemmingów wzbijają w powietrze tumany pyłu i żwiru, źdźbła trawy... Tytułowy bohater potrafi skakać, rzucać kapeluszem, kręcić się wkoło, biegać, a także wykonywać takie podstawowe czynności znane każdemu Lemmingowi, jak na przykład budowa mostów (Gulp!). Na drodze Lomaxa ku szczęśliwemu końcowi stanie wielu wrogów: podskakujące rytmicznie dziady, całkiem żwawo poruszające się zwłoki oraz przeróżne borowe maszkary - to dopiero początek. Wrogowie charakteryzują się wysoką inteligencją, często pozorują ataki, atakują z zaskoczenia, przygotowują naloty... Oczywiście, sir Lomax nie jest bezbronny. Trzeba jednak pamiętać, że autorzy gry największy nacisk położyli na akcję, główną bronią sprytnego Lemminga jest więc magiczny hełm i szybkie nogi. Poza tym wystarczy wykazać się inwencją - liczne pochylnie, skalne półki i wiszące gdzieniegdzie liany doskonale pomagają unikać natrętnych potworów.

Także środowisko gry jest niezwykle zróżnicowane. Lomax zwiedzi przeróżne lasy, góry, porty, rzeki, morza, cmentarze pełne lemmingowatych ghouli oraz dryfujące w wiecznej mgle statki- widma. Każda strefa wojenna jest niepowtarzalna - oferuje specyficzny klimat rozgrywki (mozolna wspinaczka lub szalona ucieczka przed dziadem z bombą...), wysyła zastępy zdegenerowanych Lemmingów przeciwko graczowi, a przy tym nieustannie bombarduje go oryginalnym tematem muzycznym. Muzyka jest szybka i dynamiczna, doskonale pasuje do klimatu gry i do tego, co dzieje się na ekranie. Efekty dźwiękowe są w porządku. Znane z podstawowej wersji teksty, jak „Let's go!" czy „O.K!", świetnie współgrają z pozostałymi odgłosami tworzącymi warstwę dźwiękową. Zarówno huk eksplozji, jak i zawodzenie wiatru brzmią bardzo naturalnie i są bez zarzutu.

PRODUKCJA: Psygnosis
DYSTRYBUCJA: CD Projekt
CENA: jeszcze nieznana
UWAGA!: tylko pod Windows, strasznie wciąga

LOMAX jest bezsprzecznie jedną z najlepszych platformówek w historii PC. Odsadza na kilka długości takie megahity jak chociażby EARTHWORM JIM czy RAYMAN. Mimo że przeznaczony jest głównie dla młodszych odbiorców, szczerze i gorąco polecam go graczom we wszystkich przedziałach wiekowych. Szkoda, że gier tej podobnych jest na rynku tak mało...

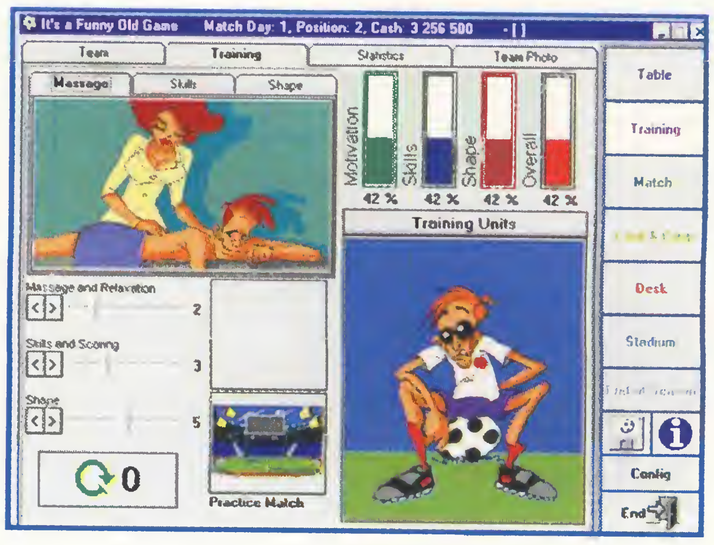
it's a funNy OLD GAME

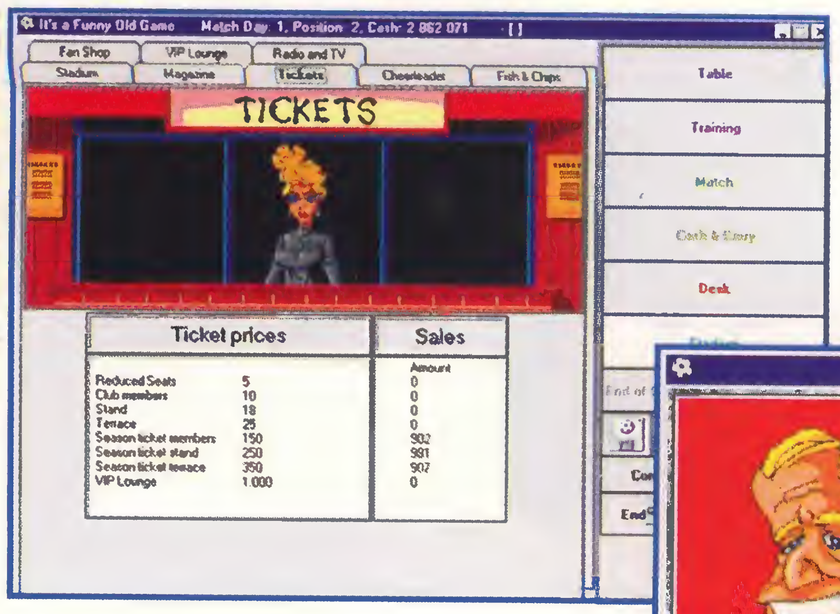
MANAGER PIŁKARSKI TO GRA PROSTA JAK DRUT I ZNANA CHYBA OD WIEKÓW. TRUDNO WYMYŚLIĆ TU COŚ GENIALNEGO, CZASAMI ZDARZAJĄ SIĘ JEDNAK NOWINKI. PRODUKT 21ST CENTURY NIE PRÓBUJE USTANAWIAĆ NOWEJ EPOKI, TYLKO ZWYCZAJNIE GRACZA... ROZŚMIESZYĆ.

PEJOTL

Tak jest! IT'S A FUNNY OLD GAME to gra przede wszystkim dla tych, którzy w futbolu nie upatrują nienaruszalnej świętości. Wystarczy tylko rzut oka na obrazki. Swoją drogą, można podziwiać Anglików za to, że potrafią się śmiać ze swojej ligi - u nas byłby to chyba przerażający chichot szaleńca...

Mimo że IFOG ma dostarczyć graczom przede wszystkim relaksu i przyjemności, nie jest to gra na poziomie przedszkolnym. O nie! Choć prosty, jest to całkiem profesjonalnie zrobiony manager, ze wszystkimi koniecznymi do interesującej rozgrywki opcjami. Prostota nie oznacza banału, o czym





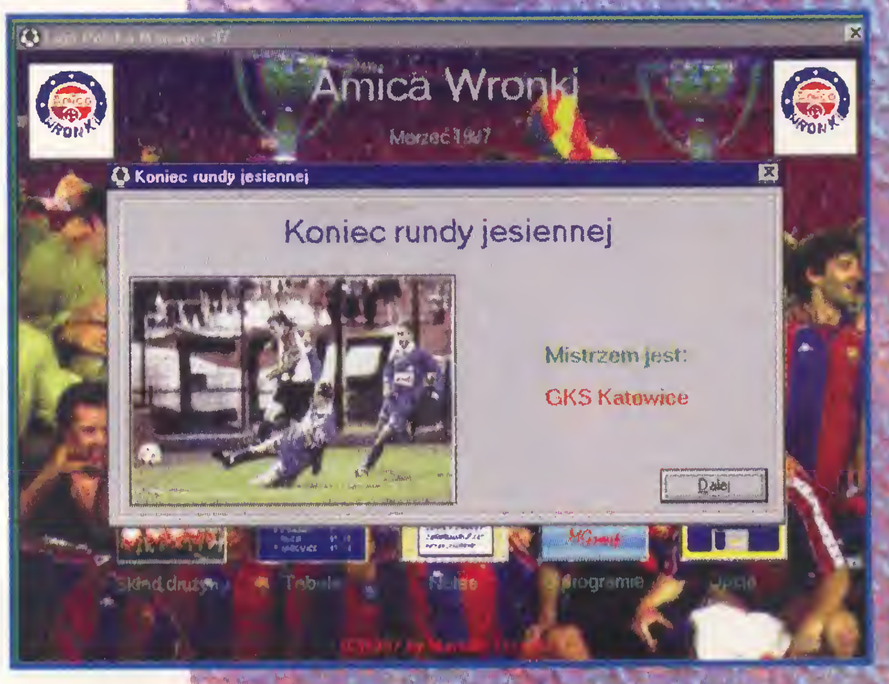
może się przekonać każdy, kto spróbuje gry na średnim poziomie.

Podobnie, jak w każdym szanującym się managerze, możesz wyszaleć się na dwóch równorzędnych płaszczyznach. Do twoich zadań należy bowiem zarówno wybór składu i taktyki gry, jak i zarządzanie finansami klubu. Twoja drużyna może zatrudnić najwyżej 18 graczy, a i to nie więcej niż pięciu na każdej pozycji (bramkarzy możesz przyhołubić najwyżej trzech). Wybór nie jest więc duży, tym bardziej że na wyspach gra się ostro i w pierwszym sezonie możesz uważać za sukces, jeśli przed kolejną bitwą (ops, oczywiście: meczem) będziesz miał jedenastu graczy mogących utrzymać się o własnych siłach w pionie.

Finanse klubu z kolei, to prawdziwa dżungla. Na starcie będzie ci się wydawało, że banknotami możesz napychać zawodnikom materace. Błąd! Gotówka, co nie każdy może wie, jest środkiem nader płynnym i jako taki bardzo lubi przeciekać przez palce. Niezauważalnie zacznie ona wsiąkać bez śladu - i, nawet nie zauważysz kiedy, ulicami zaczną ganiać za tobą wierzyciele. Klub piłkarski to niestety studnia bez dna i trzeba bardzo ostrożnie podchodzić do każdej nowej inwestycji.

Poważna gra w IFOG wymaga dużej dozy cierpliwości. Na początku sezonu musisz pieścić każdego funta i pięć razy zastanawiać się, nim go wydasz. Czasem trzeba sprzedać najlepszych graczy i szukać na rynku tanich, lecz rokujących nadzieje zawodników. Trzeba przecież jakoś wylawirować ze strefy spadkowej i utrzymać się w lidze, rozwijając zdolności słabych zawodników właściwym treningiem. Co ciekawe, w IFOG można grać na dwa sposoby - albo skupiając się na treningu, albo próbując sił jako macher od finansów. Jeśli potrafisz zarabiać na zakładach, przekupywać sędziów, wyciskać kasę ze sprzedaży gadżetów i hamburgerów, by każdego funta inwestować w stadion - ściągniesz do siebie fachowców, którzy wyręczą cię w prowadzeniu treningu, pomogą w przyciągnięciu kibiców i sprzedaży pamiątek. Jak widać, nawet prosta, rozrywkowa gierka potrafi dać zajęcie znudzonym szarym komórkom.

LIGA POLSKA MANAGER 97



TRUDNO DOSZUKAĆ SIĘ POWODÓW NIESŁABNĄCEJ POPULARNOŚCI „MANAGERÓW PIŁKARSKICH". BYĆ MOŻE DZIEJE SIĘ TAK ZE WZGLĘDU NA ATRAKCYJNY TEMAT, A BYĆ MOŻE DLATEGO, ŻE JEST TAM TAK WIELE MIEJSCA DLA NAJFANTASTYCZNIEJSZEGO RODZAJU GRY - GRY WYOBRAŹNI.

PEJOTL

Manager piłkarski to jeden z najmniej wyrafinowanych rodzajów gier. Wystarczy wklepać nazwiska zawodników, nadać im jakieś liczbowe parametry i wykombinować algorytm obliczający wyniki. Grafika, muzyka, dodatkowe opcje ekonomiczne - to tylko przyprawy nadające potrawie smak.

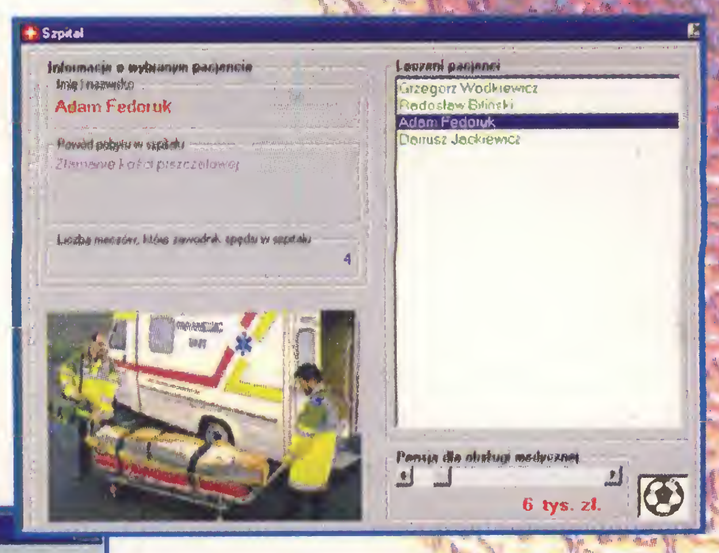
LIGA POLSKA 97 jest grą menadżerską rozgrywającą się w realiach (jak tytuł wskazuje) naszej najbardziej kochanej i najbardziej nienawidzonej ligi piłkarskiej. Masz tu do dyspozycji wszystkie drużyny i zawodników z aż trzech lig, z uwzględnieniem wszystkich grup; wzięto pod uwagę również rozmaite niuanse rozgrywek. Na początku gry wybierasz drużynę, którą chcesz prowadzić: od tego momentu stajesz się jej trenerem i menadżerem. Do twoich obowiązków należy więc zestawianie składu na następny mecz i ustalanie intensywności trenigów.

Co oczywiste, masz też możliwość handlu żywym towarem, czyli sprzedawania i kupowania zawodników - w tym zawodników zagranicznych, chociaż moim zdaniem, nie zza tej granicy co trzeba. Pierwszoligowi futboliści z Francji, Anglii, czy Holandii nie będą raczej grać w naszych klubach w tym tysiącleciu, natomiast jest to całkiem prawdopodobne w przypadku piłkarzy litewskich, ukraińskich itd. Ale pomarzyć sobie można...

Część uwagi będziesz musiał poświęcić sprawom związanym z finansami klubu. Trzeba przecież wynegocjować kontrakty reklamowe ze sponsorami, ustalić premie za mecze, ceny transmisji telewizyjnych oraz koszty związane z wyjazdami na rozgrywki do innych miast. W razie potrzeby możesz też zaciągnąć pożyczkę w banku.

W trakcie meczu, na ekranie ukazuje się słowny komentarz, opisujący najciekawsze wydarzenia na boisku. Szkoda tylko, że jest on tak niekonsekwentny. Drobiazgowo opisywane są niegroźne sytuacje w środku pola i nie wykorzystane sytuacje strzeleckie. O bramkach zaś wiadomo tyle tylko, że padają. Autorowi LIGI POLSKIEJ wypadałoby polecić do obejrzenia najlepszą w tej chwili grę, CHAMPIONSHIP MANAGER 2, w której zrealizowano podobny pomysł. Tyle tylko, że tam gole strzelane są z dośrodkowań, po dryblingu, z rzutów wolnych, rożnych lub po dobitce, a nawet padają bramki samobójcze. Co ważne, opis kolejnego podbramkowego spięcia w żaden sposób nie sugeruje, jak się dana akcja zakończy. W LIDZE POLSKIEJ sprawa jest jasna: jak widzisz opis, bramki nie ma. Gdy widzisz napis „Bramkę strzelił X", to gol jest, ale nie wiadomo, czy wziął się z morowego powietrza, czy z pięknej gry twojej drużyny.

Na uznanie zasługuje realizm gry. Oprócz dokładnej bazy drużyn i zawodników, dość prawdopodobni są też sponsorzy i sensowne oprocentowanie kredytów. Tyle o plusach, kolej na minusy: zaledwie cztery parametry opisujące zawodnika to dziś już śmiesznie mało, brak też bardziej wyrafinowanego ustalania taktyki i treningów. Instrukcja do gry jest niezwykle oszczędna w słowach. I ostatni gwóźdź do tej trumny: na politowanie zasługuje sposób zabezpieczenia gry kodami, które wydrukowane zostały maciupeńkimi, ciemnogranatowymi literkami na czarnym tle - konieczność wytężania wzroku za każdym uruchamianiem programu skutecznie odstraszyła mnie od grania.



FRAGILE ALLEGIANCE

BERGER

TAM, GDZIE KOŃCZY SIĘ WSZECHŚWIAT ZASIEDLONY OD WIEKÓW PRZEZ LUDZKĄ RASĘ, TAM GDZIE ZIMNE ŚWIATŁO ODLEGŁYCH GWIAZD ROZPRASZA Z TRUDNOŚCIĄ MROKI KOSMICZNEJ PUSTKI - TAM JEST ŚWIAT AWANTURNIKÓW SŁUŻĄCYCH POTĘŻNYM KORPORACJOM, EKSPLOATUJĄCYM PEŁNE BOGACTW ASTEROIDY.

W tych mrocznych i odległych rejonach trwa nieustanny wyścig w wydobyciu i sprzedaży rud, wyścig tym trudniejszy, że oprócz wrogich przedstawicieli innych korporacji biorą w nim udział również przedstawiciele obcych cywilizacji. Do udziału w tej przygodzie zechcą się zgłosić tylko najwytrwalsi i najbardziej zdesperowani.

FRAGILE ALLEGIANCE to rzadko spotykana strategia (mówiąc strategia nie mam bynajmniej na myśli czegoś takiego, jak zawoalowane strzelanki w rodzaju C&C), której akcja toczy się w czasie rzeczywistym. Powoduje to oczywiste zamieszanie w umyśle gracza i splątanie jego wątłych paluszków. Zrozumieć można oczywiście intencje autorów, którym odejście od tur i etapów gry na rzecz płynności rozgrywki kojarzyło się pewnie z nowoczesnością. Cóż, czas rzeczywisty nie podniósł atrakcyjności zabawy, a wręcz przeciwnie. Gra stała się nerwowa, przypomina zawody w klikaniu myszą na czas.

Celem gry jest wyeliminowanie przeciwnika w jednym z kilku gotowych scenariuszy lub w wyedytowanej rozgrywce. Gracz wciela się w najemnika-zarządcę korporacji TetraCorp. Jego zadaniem jest zagospodarowanie asteroidów w celu wydobycia surowców i zdobycia przewagi nad przedstawicielami innych korporacji lub obcych cywilizacji (6 ras do wyboru).

Do wydobywania surowców potrzebni są ludzie, dlatego należy im wybudować osiedla z wszelkimi wygodami (szpital, centrum rekreacji, ukochany posterunek sił bezpieczeństwa). Same domy nie wystarczą: trzeba zasiać i zebrać (żywność), rozpuścić lód (picie), skonstruować odpylacze radioaktywności (powietrze) itd. Ludzie nie mogą się nudzić (możliwość wybuchu buntu niezadowolonych bezrobotnych) - dlatego też trzeba wybudować magazyny i kopalnie. Gdy gospodarka ruszy z kopyta, warto pomyśleć o kolejnych elementach, jakie kojarzą się z cywilizacją, to jest o porcie kosmicznym, fabryce uzbrojenia, działach laserowych, plazmowych, wyrzutniach rakiet itp. gadżetach.

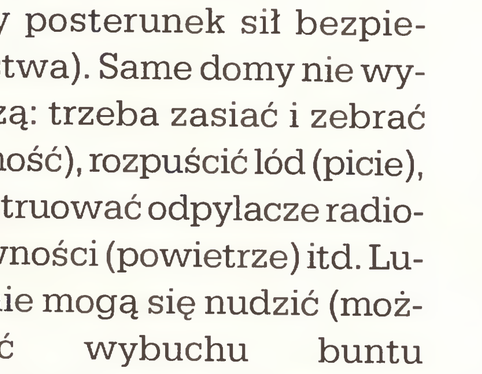
Każdy rodzaj budowli ma wiele odmian (kilka rodzajów kopalni do wydobycia trzech rodzajów surowców). Niektóre z nich są dostępne od razu, inne trzeba wykupić w SCI-TEK, takiej komunie naukowców (nieźle sobie zresztą liczą za wynalazki). Wynalazki będą też niezbędne w podrasowaniu floty kosmicznej i rakiet, które możemy spuszczać na głowę opornym.

W grze pomyślano o opcji prowadzenia działań dyplomatycznych, jednak i tak wiadomo, że sprzymierzeniec w końcu nas zaatakuje. Niektóre rasy kosmiczne zresztą od samego początku nie wykazują jakiegokolwiek zainteresowania miłością i pokojem.

Wydawałoby się, że niezły pomysł i dobra grafika powinny uczynić z tej gierki przebój pierwszego kwartału 1997 r. w grach ekonomiczno-strategicznych. Bo przecież dźwięk i obraz na głowę biją MASTER OF ORION II. Niestety, interfejs użytkownika jest potworny.

By wykonać prostą czynność wysłania pojazdu kosmicznego albo zlecić cokolwiek, musimy kliknąć kilkakrotnie myszą: przy posiadaniu kilkunastu asteroidów może to przyprawić o chęć skończenia ze sobą. Nie na wiele przydaje się tu wynajmowanie gości zarządzających poszczególnymi asteroidami. Kosztują bardzo dużo, a i tak czasami robią głupstwa. Poza tym, ktoś musi dowodzić statkami handlowymi, bowiem transportowiec Federacji skupujący surowce przylatuje na jedną, wybraną asteroidę. Czas rzeczywisty, o którym wspominałem na początku, też nieźle daje się we znaki przy wynajmowaniu agentów (sabotaż, wywiad, kontrwywiad i te rzeczy) i rządców: pensje pobierane są co miesiąc, ale kto się zorientuje, czy minął dzień, czy tydzień, skoro nie ma żadnych wskaźników upływu czasu?

Niestety, gra szybko nudzi, a wskazane utrudnienia do reszty zniechęcają. Gra ewidentnie jest skierowana do wytrwałych miłośników gatunku, sprzężonych przy tym na stałe z myszą i podręcznym kalkulatorem inżyniera.



PRODUKCJA
Gremlin Interactive

DYSTRYBUCJA
IPS Computer Group

CENA 145 zł

UWAGA!...
na początku należy przestawić w Option prędkość przesuwu myszy, bo na wielu komputerach bardzo się ślimaczy.

BERGER

MORZE NASZE MORZE

ZADZIWIA FAKT, ŻE DO CHWILI OBECNEJ WYDANO NA PC-TY TYLKO DWIE RASOWE STRATEGIE MAJĄCE ZA TEMAT MAJESTATYCZNE STARCIA WIELKICH ŻAGLOWCÓW W XVIII I XIX WIEKU. MAŁO TEGO, W WIELU RECENZJACH AGE OF SAIL I WOODEN SHIPS & IRON MEN POMIESZANO POJĘCIA - I DLATEGO WŁAŚNIE GRY TE ZARAZ OMÓWIMY.

GRA: Wooden Ships & Iron Men
PRODUKCJA: Avalon Hill
DYSTRYBUCJA: Audioglob
CENA: jeszcze nieznana
UWAGA!...: raczej Pentium, karta graficzna PCI

Jak to jest z owymi dwiema perełkami - czy spełniają oczekiwania wymagających graczy? Która z nich jest rzetelniejsza?

Obie wymienione gry należy rozpatrywać w kilku aspektach. Po pierwsze: sterowność mechaniczna, czyli interfejs. Mimo że WS&IM posiada ikony do sterowania - dość trudno na początku się do nich przyzwyczaić. W o wiele lepszej sytuacji stawia gracza AOS, gdzie wszystko jest jasne i oczywiste (znane w Windows dublowanie się menu tekstowego z okienkowym). Mało tego - ewentualne utrudnienia w WS&IM nie powodują zwiększenia liczby opcji czy możliwości gracza, co mogłoby zrównoważyć pierwszy szok i konieczność grzebania się w instrukcji (przyzwoity gracz - z emocji - nie jest w stanie doczytać się w niej czegokolwiek).

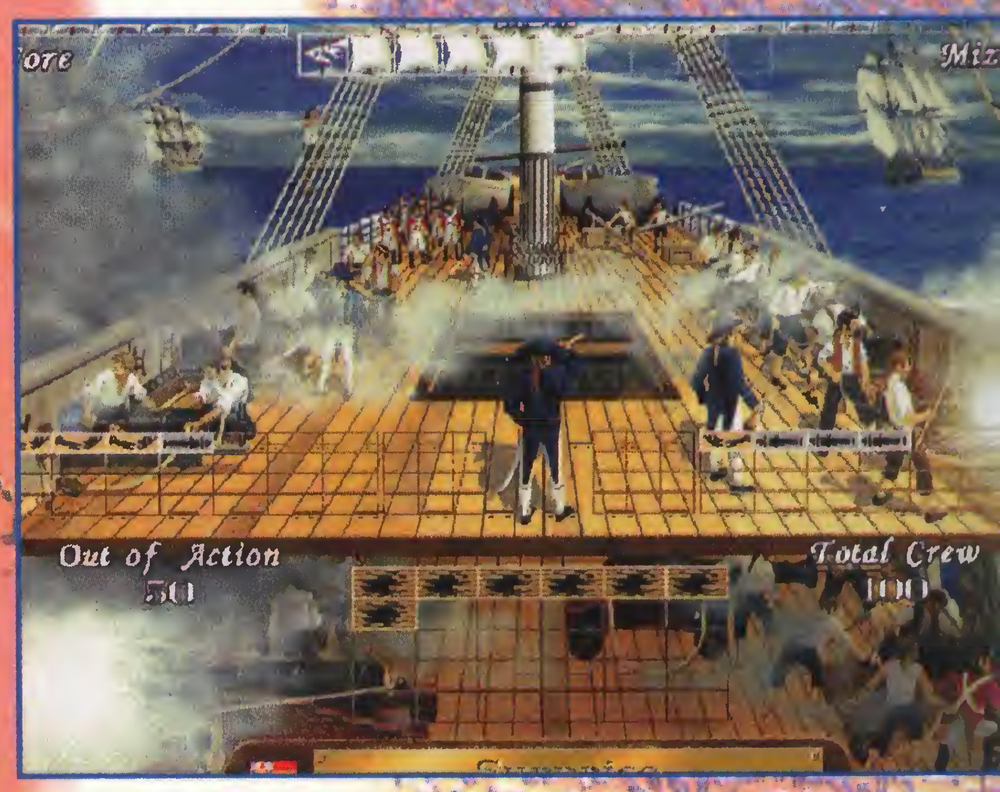
Po drugie: wyposażenie i możliwości okrętów. W obu grach występują takie same możliwości. W jednej i drugiej mamy do dyspozycji tyle samo rodzajów kul do armat, można też wyczyniać podobne rzeczy z żaglami. Taka sama ikona oznacza przygotowanie do abordażu. Również wygląd tła i okrętów są podobne (chociaż te w WS&IM przypominają raczej karaki lub galeony niż liniowce). Różnice (dwie) pojawiają się przy strzelaniu z dział i w walce wręcz. W AOS można zmienić częstotliwość oddawania strzału z armat, co tworzy z gry albo pukaninkę, albo modelowe starcie historyczne. I to jest dobre. Gorzej, że gra daje nam możliwość strzelania salwami z obu burt jednocześnie. I to nie jest dobre - bo tak nie było w rzeczywistości. Błędu tego uniknięto natomiast w WS&IM. Z drugiej strony, w WS&IM sztucznie dano graczowi możliwość przydzielania ludzi do abordażu. Powoduje to czasami sytuacje, że okręt pełen ludzi poddaje się tylko dlatego, że przeoczyliśmy tak drobną rzecz w trakcie własnej tury ruchu.

Po trzecie: edytor. Występuje w obu grach, ale gdzie tam temu z WS&IM do tego z AOS. W tej ostatniej grze możemy tworzyć bitwy z udziałem okrętów należących do ponad dziesięciu państw, a liczba okrętów w jednej bitwie zamyka się gdzieś w okolicach pięćdziesięciu po każdej stronie. W WS&IM nacje są cztery, typów okrętów niewiele, a w jednej bitwie po każdej ze stron można wystawić coś około dwudziestu okrętów - Trafalgaru z tego nie będzie.

Po czwarte: dowodzenie okrętami. Jest to najistotniejsza kwestia, raczej pomijana w zachodnich i krajowych recenzjach. Obie opisywane gry stworzono nie po to, by napawać się pojedynczym żaglowcem (bo do tego trzeba by odmiennego podejścia), ale by oddać taktykę całych eskadr. W AOS udało się to doskonale. Sterujemy w prosty sposób (przy użyciu CTRL i ALT) całymi eskadrami, co pozwala nam doznać i poznać wady i zalety szyku liniowego. W WS&IM potraktowana dość przedziwnie sterowność i szybkość okrętu powoduje, że okręty wyczyniają na planszy przedziwne piruety przyprawiające o ból głowy, a walka zaczyna przypominać tytuł filmu: Co mi zrobisz jak mnie złapiesz.

GRA: Age of sail
PRODUKCJA: Talonsoft
DYSTRYBUCJA: Marksoft
CENA: 134 zł
UWAGA!...: raczej Pentium, karta graficzna PCI

Zrozumienie, że ta właśnie kwestia jest dla gry o okrętach najważniejsza, pozwoli nam bez przeszkód wskazać, że jeżeli ktoś lubi sobie podowodzić pojedynczym okrętem - to wskazać trzeba grę WS&IM (niech się cieszą ci wszyscy, którzy nauczyli się w innych grach morskich obsługiwać nawet pojedyncze działo). Natomiast przyszłym admirałom i wielkim strategom polecić trzeba raczej AOS. Nie ma znaczenia, że kierunków ruchu w AOS jest tylko osiem, bo nie o to w tej grze chodzi. Do przeprowadzenia udanej bitwy nie potrzeba przecież niczego więcej jak to, co zawarto w produkcie TALON SOFT. I oto chodzi. Wybrano to, co najistotniejsze, tak by nie zamulić czasu i głowy gracza.



LISTY

Przyzwyczailiśmy się już do tego, że Kasia zostawia nam codziennie na biurku stertę listów. Dzień w RESECIE zaczyna się właśnie od czytania poczty. Dopiero później, z naładowanymi akumulatorami, zabieramy się do pracy. Naładowanymi - nawet gdy listy zawierają uwagi krytyczne, bo to one najbardziej (oj, tak!) pomagają nam w redagowaniu pisma. Mamy tylko jedną prośbę, byście zawsze na kopercie wyraźnie podawali namiary, bo często mamy problemy z ich rozszyfrowaniem. Jeszcze prośba do e-mailujących: podawajcie z jakiego miasta do nas nadajecie.

Będziemy w kontakcie.

LISTY

Która z kart ma większą przyszłość: Monster3D czy Apocalypse3D?

Marek Miciak

Podobnych pytań o sprzęt otrzymujemy sporo - są zwykle krótkie, ale żeby uczciwie na nie odpowiedzieć, trzeba się trochę rozpisać. A w rubryce listów nie za bardzo jest gdzie. Chcemy w miarę możliwości pomóc, dlatego począwszy od bieżącego numeru uruchamiamy eksperymentalny kącik sprzętowy na RESET CD. Tam znajdziesz odpowiedzi na najciekawsze pytania. Na krążku nie ma kłopotów z miejscem, a dodatkową jego zaletą jest to, że możemy jednocześnie nagrać różne patche do gier, najnowsze wersje driverów i inne potrzebne pliki. Jeżeli masz pytanie sprzętowe, to prześlij je do redakcji na pocztówce z dopiskiem „Blacha“.

Wydaliście drugi numer. Z tej racji składam Wam szczere kondolencje, gdyż fakt ten oznacza, że będziecie ich wydawać więcej, a to z kolei oznacza mniej snu, więcej kawy, grubsze szkła, itd.

Wiśnia

No tak, życie jest ciężkie, potem się umiera, a my po prostu kochamy gry i chcemy robić dobre pismo im poświęcone. Za kondolencje i wsparcie wielkie dzięki, ale tak naprawdę - chłopaki z ościennej redakcji internetowej zazdroszczą, że nasza praca polega na zacinaniu w gry komputerowe. Ta robota ma swoje duże plusy - jak szef przyłapie cię na graniu w godzinach pracy, to możesz nawet dostać premię! Dlatego tak intensywnie „testujemy“ po sieci DUKE'A, QUAKE'A i inne takie tam.

Dla ułatwienia przeglądania RESETU moglibyście w klepsydrze strzelić jakiś niewielki napisik mówiący o rodzaju gierki (np. strzelanina, mordobicie czy strategia).

Tomasz Lewandowski

Pewnie, że moglibyśmy, ale wychodząc z założenia, że jaki koń jest, każdy widzi - świadomie zrezygnowaliśmy z takiej klasyfikacji. Staramy się pokazać najlepsze klatki z gier i co nieco powiedzieć w recenzji. Zresztą, proponowany podział często się rozmywa i trzeba by wstawiać takie kolubryny, jak „strzelanina symulatorowa z elementami strategii“. Z podobnych względów rezygnujemy z pisania w klepsydrze, że do grania potrzebne jest Pentium, karta dźwiękowa i czytnik CD-ROM. To wiadomo, a my nie chcemy karmić cię pustymi informacjami.

Czy będzie możliwość zakupienia archiwalnego numeru RESET CD?

Marcin Połeć

Wychodząc naprzeciw rosnącemu zapotrzebowaniu uruchomimy wkrótce wysyłkową sprzedaż archiwaliów. W numerze czwartym podamy szczegółowe informacje, a ogólnie - będzie można kupić zarówno przeoczone numery RESETU, jak i RESET CD - oczywiście, tylko do wyczerpania nakładu. Najwygodniej mają warszawianie, bo zawsze mogą podskoczyć do redakcji i zdobyć co trzeba na miejscu, a przy okazji poznać Kasię z recepcji.

Czy możliwa jest współpraca z redakcją? Wiem, że mieszkając w Lubartowie jestem już z góry na przegranej pozycji, ale chciałbym znać waszą odpowiedź. Czy zaoferujecie niektórym z czytelników możliwość współtworzenia pisma?

Marek Kwiatek

A4S!

No pewnie! I wcale nie jesteś na przegranej pozycji, vide materiał Asa z Wrocławia w tym numerze. Jeżeli masz ciekawy temat, to jesteśmy otwarci na propozycje. Staraj się napisać taki tekst, jaki sam chciałbyś w RESECIE przeczytać i zadbaj o odpowiedni materiał ilustracyjny. Najwygodniej jest, jeśli masz dostęp do Internetu. Wtedy wystarczy wysłać e-mail na adres redakcja@reset.com.pl. i w ciągu paru minut ląduje on w naszej skrzynce pocztowej.

W drugim numerze RESETU zamieściliście artykuł „Area 51“, który był pierwszym tekstem jaki przeczytałem po zakupie pisma. Wcześniej już słyszałem o tym miejscu (przy okazji oglądania „Dnia Niepodległości“). Nie wiem jak inni, ale ja chciałbym w RESECIE czytać o takich rzeczach w miarę regularnie.

Szymon Buciak

Nie jesteś sam, dlatego tematykę związaną z UFO będziemy kontynuować w następnych numerach. Nie wszyscy się przyznają, ale chyba każdy gdzieś chowa w sercu cichą nadzieję, że istnieją inne formy inteligentnego życia - stąd popularność takich seriali jak „Z archiwum X“ czy „Star Trek“. Problem w tym, że łatwo trafić na sensacyjne, ale spreparowane materiały.

W RESECIE 2 na stronie 12 widnieje zapowiedź RETURN TO KRONDOR, wydawanego przez 7TH LEVEL. Ja natomiast czytałem w innym piśmie, że projekt ten zamknięto, a kontynuacją słynnego BAK ma być BETRAYAL IN ANTARA. Kto ma rację?

ByStry

Internet pełen jest najróżniejszych informacji i często zdarza się, że jednego dnia można przeczytać, że gra ukaże się za tydzień, a następnego - że w ogóle się nie ukaże. Jeśli chodzi o RETURN TO KRONDOR, to znajduje się on w oficjalnych planach wydawniczych 7TH LEVEL, jako termin wydania figuruje czwarty kwartał 1997. Ta informacja jest pewna, natomiast wkrótce po opublikowaniu w zeszłym miesiącu notki o HEART OF DARKNESS dostaliśmy od dystrybutora informację, że na 99% projekt ten nigdy nie ujrzy światła dziennego. Nigdy nie można być pewnym przyszłości...

Powstrzymałbym się od gładkich, belferskich stwierdzeń typu „Lost Highway to obraz naszej rzeczywistości“. Z RESETU wywaliłbym w ogóle te Odjazdy czy Odloty (fe, co za nazwa, witamy w Bravo)

Deathlike Kuba

Witamy ciepło na łamach sławnego pogromcę czasopism o grach komputerowych! Nagle ożyły wspomnienia płomiennej korespondencji z naszej poprzedniej redakcji. Tego wyrafinowanego malkontenctwa nie potrafi podrobić nikt. Co do naszej pisaniny: belframi nie jesteśmy: staramy się pisać na poziomie i nie unikamy tematu tylko dlatego, że jest „poważniejszy“ - co nie znaczy, że nie ma okazjonalnego kwasu. A generalnie co do Odlotów, to nie widzimy problemu. Umieściliśmy je na końcu pisma, żeby każdy kto nie czuje bluesa, mógł wygodnie sobie je wydrzeć i wykorzystać na miarę swoich możliwości, np. do podcierania.

Warto by było chyba się lepiej przedstawić, jakieś zdjęteczka i życiorysy redaktorów.

Krzysztof Bielawski

Chcielibyśmy przemycić swoje facjaty do numeru, gdzie tylko się da - tak, jak co bardziej znani redaktorzy z konkurencyjnych pism. Jednak u nas zwykle natłok innych, fajniejszych materiałów powoduje, że nie starcza miejsca na taką prywatę, więc informacje o sobie wraz z fotkami zamieściliśmy na naszej stronie internetowej (http://www.RESET.com.pl).

CHEATY

zamiast resetu

HEJ, HEJ MORDY MOJE. KOLEJNE GODZINY STRACONE NAD NIE UKOŃCZONĄ GRĄ, MASA FACETÓW DO ZABICIA, AMUNICJI ZA MAŁO, ŻYCIE WISI NA WŁOSKU, A TU TRZEBA URATOWAĆ ODJAZDOWĄ PANIENKĘ - JA JESTEM WASZYM JEDYNYM LEKARSTWEM. TYLKO CHEATY DADZĄ WAM TO, CZEGO POTRZEBUJECIE - MAX BRONI, NIESKOŃCZONĄ ILOŚĆ AMUNICJI I NIEZNISZCZALNOŚĆ.

Afterlife:

$@!: daje 10,000,000 penów (można użyć tylko trzy razy w ciągu gry).

SAMNMAX: pokazuje tragedię Sama i Maxa.

SHIFT-421: ostateczny cheat - przytrzymaj **Shift** i wpisz **„421“**. Dostaniesz za to więcej pennów na grę, ale uważaj, częste używanie może się źle skończyć!

Betrayal At Krondor:

1) ALT-RIGHT SHIFT - naciśnij i puść w czasie mapy w widoku znad głowy, a pojawi się kamizelka z wszystkimi rzeczami potrzebnymi do ukończenia aktualnego rozdziału i możliwość uleczenia wszystkich postaci.

2)Kody do poziomów:

6478: poziom 1.
9216: poziom 2.
7702: poziom 3.
2132: poziom 4.
5052: poziom 5.
0680: poziom 6.
0194: poziom 7.
4743: poziom 8.
9995: poziom 9.

Alien Trilogy:

comeandhaveago: max broni.
ifyouthinkyouarehardenough: max amunicji i broni.
nadiapopovXX: skok do innego levelu, XX oznacza level od 1 do 34.

Harvester:

BOSTON STRANGLER: skok do drugiego levelu w chacie.
BRUCE: niewidzialny podczas walki.
CHARLES MANSON: skok do końca levelu 3 w chacie.
DUSTIN: skok do levelu 1 w chacie.
HELTER SKELTER: skok do 3 levelu w chacie.
MURDERER: max broni.
NICK: zdrowie odnowione.
SON OF SAM: max użytecznych rzeczy.

Destruction Derby 2:

Aby zdobyć dostęp do wszystkich 7 torów i 4 rozgrywek pucharowych bez wygrywania wszystkich rajdów, zrób co następuje: wybierz z menu **„begin a racing season“** , wpisz z klawiatury **„MACSr-POO“** (ważne małe i duże litery) i kiedy komputer zapyta cię o imię, wybierz **„end“**. Wyjdź teraz z **„racing season“** i wybierz **„practice mode“**. Teraz możesz wybrać dowolny tor i dowolne rozgrywki pucharowe.

Gender Wars:

Na ekranie z opcjami wybierz **„save game“.** Kody podane niżej wpisz jako nazwę zachowywanej gry.

BUY A PLAYSTATION: niezniszczalność, nieskończona energia i wszystkie bronie.
WORLD OF FISH: skok do innego poziomu.

Kiedy już wpisałeś kody, wyjdź do ekranu tytułowego i zacznij nową grę, cheaty nadal będą działały.

Imperium Galactica:

przytrzymaj **SHIFT** i wpisz **KAROLY**, aby uaktywnić cheaty. Wpisz odpowiednie litery, by uzyskać to co chcesz:

C: dostajesz wszystkie kolonie i wynalazki.

V: dostajesz 100.000 kredytów.

SimCopter:

CTRL+ALT+X: włącza cheaty.

Been there done that: kończy pozytywnie daną misję.

Gas does grow on trees: helikopter dostaje max benzyny.

Give me bucks or give me death: (0-50,000): daje kasy, tyle ile chcesz, zwiększa szansę śmierci za każdym razem, kiedy go używasz.

I'm the CEO of McDonnell Douglas: możesz wybrać helikopter z katalogu, pozycje od 1 do 9.

Shields up: jesteśmy niezwyciężeni.

Superpowermultiply: wersja turbo, kiedy trzymamy „shift".

Warp me to career: (0-30): możemy wybrać dowolny numer „karjery" (tylko tryb „carrier").

Star Trek: Borg:

BORG: cofa o jedną scenę do tyłu.

OBEY: skok do następnej sceny.

HUGH: podejmuje za ciebie odpowiednią lub bardzo dobrą decyzję.

Strife:

działają tylko w pełnej wersji:

BOOMSTIX: max broni.

DONNYTRUMP: dostajesz 300 złota.

DOTS: pokazuje licznik ilości klatek na sekundę.

GPS: pokazuje koordynaty na mapie.

JIMMY: dostajesz wszystkie klucze.

LEGO: dostajesz Sigil Piece.

OMNIPOTENT: god mode.

PUMPUP: max mocy.

RIFT##: skok do levelu (01-32).

SCOOT##: teleport do podanych koordynatów.

SPIN##: wybór ścieżki muzycznej.

STONECOLD: zabija wszystkich przeciwników na danym poziomie.

TOPO: włącza/wyłącza pokazywanie pełnej mapy.

działają w wersji shareware:

AIBRAIN: włącza/wyłącza AI.

GOTO##: skok do poziomu ##.

GUNS: max broni.

IBGOD: niewidzialność.

IDMUS##: wybór ścieżki dźwiękowej (01-10).

IDMYPOS: pokazuje koordynaty.

KELLEM: zabija wszystkich przeciwników na danym poziomie.

LISTIT: dostajesz wszystkie akcesoria.

MONEY: kasa i siła na maxa.

MOVEME#: teleport.

OPEN: dostajesz wszystkie klucze.

STIC: dostajesz „cichochodki" (ciche buty).

STUFF: max broni, rzeczy, niewidzialność, max kluczy i teleport.

Shadow Warrior:

każdy kod poprzedzaj literą **„T"**

SWCHAN: włącza/wyłącza niewidzialność.

SWGIMME: dostajesz wszystkie rzeczy.

SWGREED: umożliwia stosowanie cheatów.

SWLOC: pokazuje twoją aktualną lokację w lewym górnym rogu ekranu.

SWMAP: włącza/wyłącza automapę.

SWRES: zmienia rozdzielczość ekranu podczas gry.

SWSTART: restartuje aktualny level.

SWTREK##: skok do innego levelu (epizod #, level #).

SWTRIX: masz do dyspozycji rakiety.

WINPACHINKO: wygrywasz grę „pachinko" za każdym razem.

Theme Park:

Wpisz **HORZA** jako swój pseudonim i zacznij grę. Naciśnij i przytrzymaj klawisz **„C"** , aby umożliwić cheaty.

C: naciskaj kilka razy, aby dostać kasę, potem wciśnij **„ENTER"**.

ALT-Z: dostajesz wszystkie sklepy.

CTRL-Z: dostajesz wszystkie atrakcje dla turystów.

ENTER-Z: włącza/wyłącza ciekawe możliwości.

Theme Hospital:

Skok do następnego poziomu: zacznij grę Theme Hospital z parametrem - **Lx** (x jest poziomem, do którego chcesz skoczyć).

wpisz te kody przy obrazku z faxem, naciśnij zielony przycisk, aby je uaktywnić.

7287: wysyła cię do poziomu ze strzelaniem do szczurów po szczęśliwym zakończeniu obecnego poziomu.

24328: umożliwia cheaty podczas gry, teraz możesz wpisać:

CTRL-C: kończy wszystkie badania.

F11: kończysz grę porażką.

F12: kończysz grę pomyślnie.

SHIFT-C: dostajesz tysiąc dolarów.

Posłużmy się grą DUKE NUKEM 3D, by spróbować odnaleźć w grach doomopodobnych nie tylko bezmyślną rzeź, ale także podstęp i przebiegłość.

niekonwencjo DUKE NUKEM 3D METODY

Coval

DRZWI

Jednym z najprostszych numerów jest zaminowanie drzwi. Do tego celu najlepiej nadają się śluzy, które otwierają się do góry. Sztuka polega na odpowiednim założeniu bomb. Przynajmniej jedna musi uruchamiać mechanizm (osobiście radziłbym wesprzeć pułapkę dwoma lub nawet trzema zapalnikami). Najczęściej do zabicia przeciwnika wystarczają cztery miny, ale im więcej TNT, tym lepiej. Gracze nie mają czasu na sprawdzanie, czy drzwi są zaminowane - to sprzyja naszym niecnym, saperskim zamiarom.

WODA

Nie we wszystkich poziomach możemy napotkać zbiorniki wodne, dlatego niewiele osób spodziewa się takiego ataku. Całość ułatwia konstrukcja samej gry, ponieważ poprzez lustrzaną taflę wody niczego nie da się ujrzeć, a bąbelki CO2 zachęcają napastników do ataku. Minowanie podwodne jest bardzo skuteczne, jeśli nie stosuje się go nagminnie (gracze to nie maszyny, mają trochę inteligencji). Gdy używasz podstępu z wodą nieregularnie, przeciwnicy wypadają z rytmu, nie wiedzą czy wrzucić granat i sprawdzić, czy też ryzykować. A zresztą, niech sprawdzają - zawsze możesz się zaczaić nieopodal i wykończyć ostrożnisia w konwencjonalny sposób.

na linie WALKI

WINDA

Większość graczy szybko dowiaduje się, że zawsze można ściągnąć windę, nawet jeśli jedzie ona w przeciwnym kierunku. Bardzo irytujące jest ciągle ginąć w ten sposób (szczególnie, jeśli dzieje się to częściej niż przewiduje rachunek prawdopodobieństwa). Rozwiązaniem jest wrzucenie kilku granatów do windy, uruchomienie jej (tylko nie wsiadajcie do środka!) i zdetonowanie napastnika. Wymaga to karty dźwiękowej, ponieważ bardzo trudno jest uaktywnić pułapkę we właściwym momencie, jeśli nie słyszy się wyłączającego się silnika. Wynikiem stosowania tego fortelu jest unikanie wszelkich wind przez wszystkich uczestników gry.

ŚMIETNIK

Jeśli postanowiłeś zaminować jakiś, upewnij się, czy warto (rzadko zaglądam do pustych lokacji). Każdy pojemnik należy dokładnie nafaszerować TNT, czasami zdarza się, że ktoś wpadnie i nie trafi w wiązkę laserową. Niby to nie feler, ale będąc przekonany, że Twoja niespodzianka już eksplodowała, sam się na nią nadziejesz.

RPG

Ostatnim i zarazem najtrudniejszym trikiem jest zabicie biegnącego przeciwnika tak, żeby zupełnie nie wiedział co się stało. Można to wykonać tylko przy użyciu chodzenia bokiem (strafe). Ofiara nie ma najmniejszego pojęcia o zagrożeniu, ponieważ biegnie prostopadle do linii strzału i może liczyć tylko na szczęście. Wszystko zależy od koordynacji ruchów i rutyny w posługiwaniu się RPG wykonującego. Numer ten mogą wykonać tylko najlepsi zawodnicy.

PORADNIK (DLA NAPRAWDĘ ZIELONYCH)

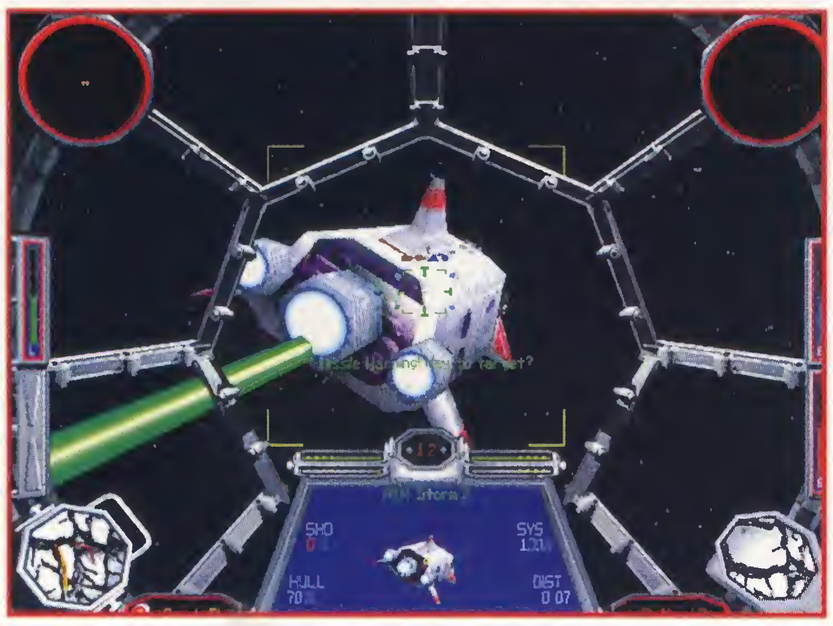
X-WING VS. TIE FIGHTER

KAYTECK

MAPA

Mapa, choć na pierwszy rzut oka dosyć nieczytelna, pomaga zorientować się w sytuacji taktycznej. Można z niej korzystać jedynie w nieco spokojniejszych momentach - włączenie kompu-

terowego systemu nawigacji gwiezdnej w środku zażartej potyczki na ogół kończy się tragicznie. Najczęściej mapa przydaje się na początku co bardziej skomplikowanych misji lub podczas przegrupowań. Zwróć uwagę, że plan przestrzeni jest trójwymiarowy - przy pomocy joya możesz go obracać - tak więc precyzyjnie umiejscowisz swoje-



go przeciwnika. Mapa pozwala na wzrokową identyfikację przeciwnika, a także jest niezwykle pomocna, kiedy bawisz się w dowódcę: możesz krążyć z dala od gorącego sektora i wydawać swoim podwładnym rozkazy przez radio.

ENERGIA

X-Wing czy Tie Fighter, podobnie jak żelazko, zużywają prąd. Pokładowe generatory n-tej generacji, oparte na zasadach rozszczepiania materii, produkują niezbędny ci power. Ale nie ma lekko. Zapas energii jest dokładnie wyliczony. Co prawda, w porównaniu z dzisiejszymi akumulatorami napęd X-Winga prezentuje się nieco lepiej, ale niestety i tak może ci się skończyć prąd. Energię zużywają trzy podzespoły - silnik, osłony i działka. Niekiedy dochodzą jeszcze zakłócacze czy promienie przyciągające, ale zasada jest ta sama. Oczywiście pomijam radio pokładowe z całym zestawem wzmacniaczy.

Korzystając z określonej puli, w razie potrzeby możesz przekazywać energię z jednego podzespołu do drugiego. Po co to? Wyobraź sobie taką sytuację: masz uszkodzone działka i uciekasz, a na ogonie siedzi ci jakiś namolny pilot. Żeby zwiększyć szansę przeżycia, wystarczy przekazać energię z (i tak nieprzydatnych) działek do osłon i silnika - będziesz szybciej umykał, zaś twoje osłony wytrzymają więcej trafień. Balansowanie energią szczególnie ważne było w drugiej części sagi, TIE FIGHTER, ale i tutaj, szczególnie na wyższym poziomie trudności, warto wykorzystać tę możliwość.

ODPRAWA

Przed każdą misją czeka cię odprawa. Jest to nieodzowny i bardzo przydatny element gry. Wprawdzie, w porównaniu do poprzednich części gry, odprawa w X-WING VS. TIE FIGHTER została mocno okrojona, ale to nie znaczy, żeby ją pomijać. Przypatrz się uważnie rozmieszczeniu wszystkich jednostek i postaraj się je zapamiętać. Już podczas odprawy wymyśl plan potyczki. Później po prostu nie będziesz miał na to czasu.

SENSORY

Dwa małe kółeczka umieszczone w górnych rogach ekranu (w A-Wing pośrodku) stanowią sedno całej zaba-

wy: są to sensory pokazujące rozmieszczenie wszelkich celów wokół Ciebie. Sensor z literą F pokazuje obraz sytuacji przed Tobą, zaś sensor R wyświetla dane zebrane za ogonem Twego myśliwca. Czerwone kropeczki - zawodnicy Vadera; niebieskie kropeczki - szlachetni rebelianci; żółte punkty - piraci; niebieskie i purpurowe - nie bardzo wiadomo, kto to; białe - różne urzą-

dzenia, np. miny; błyskające - rakiety. Aktywny cel obramowany jest niewielkim żółtym prostokątem - kiedy doprowadzisz go na środek sensora przedniego to znaczy, że masz go dokładnie na celowniku...

PORADY

** Jeśli w pobliżu są maszyny przeciwnika, pod żadnym pozorem nie zatrzymuj się w miejscu. Ruch to szansa przeżycia.*

** Jeśli jesteś z kimś na czołowym kursie kolizyjnym, odpal wpierw rakiety, a następnie poślij serię z działek - żaden twardziel tego nie wytrzyma.*

** Jak wejdziesz komuś na szóstą, używaj często automatu, który równa Twoją prędkość z prędkością celu. Najgorsze, co może Ci się przydarzyć, to wyprzedzić kogoś - nawet największy lamer potrafi odpalić serię, gdy ktoś mu wchodzi w celownik.*

** Pamiętaj zawsze o zasadzie: najpierw zadanie, potem przyjemność. Atakuj w pierwszej kolejności cele pierwszorzędne - po to wysłali Cię w przestrzeń.*

** Jeśli siedzisz komuś na ogonie i słyszysz, że ktoś Cię namierza, lepiej sobie odpuść. Rakieta w silniku to bardzo nieprzyjemna niespodzianka.*

** Korzystaj z wingmana - za coś koleś kasę bierze.*

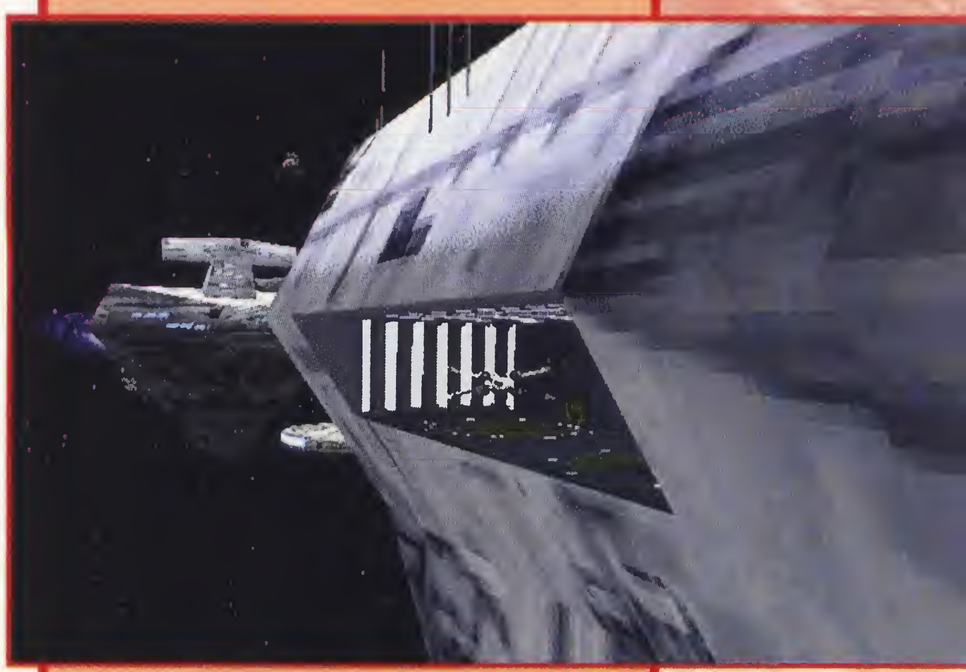
** Korzystaj z jednostek sojuszniczych, szczególnie tych wsparcia - oni też nie są na chorobowym.*

** Podczas ataków torpedowych na duże cele, odpalaj uzbrojenie parami - skrócisz do minimum czas przebywania w okolicy potężnie chronionego celu oraz zmaksymalizujesz straty przeciwnika. Poza tym, staraj się zsynchronizować atak wydając odpowiednie rozkazy radiowe. Walnięcie dwudziestu torped w ciągu 20 sekund jest o wiele większym przeżyciem dla przeciwnika niż pukanie po torpedce co jakiś czas.*

** Pamiętaj, że możesz dystrybuować energię w swoim pojeździe.*

** Wykorzystuj różne sposoby namierzania celu. Autorzy przygotowali kilka ciekawych funkcji, więc z nich skorzystaj. Ciągłe naciskanie [T] trwa niekiedy koszmarnie długo.*

** Jeśli w Twoim kierunku wystrzelona została rakieta, zrób dwie rzeczy: po pierwsze, daj gazu na maksa i zacznij wykonywać dzikie ewolucje zakręcając w stronę pocisku oraz, po drugie, wystrzel pakiet, mylący rakiety przeciwnika. Jeśli po tym wszystkim oberwałeś, to znaczy, że albo coś źle zrobiłeś, albo miałeś pecha, albo dorwała Cię inna rakieta.*



Leć i niech moc, mocno już zużyta, znów będzie z Tobą

ACE VENTURA

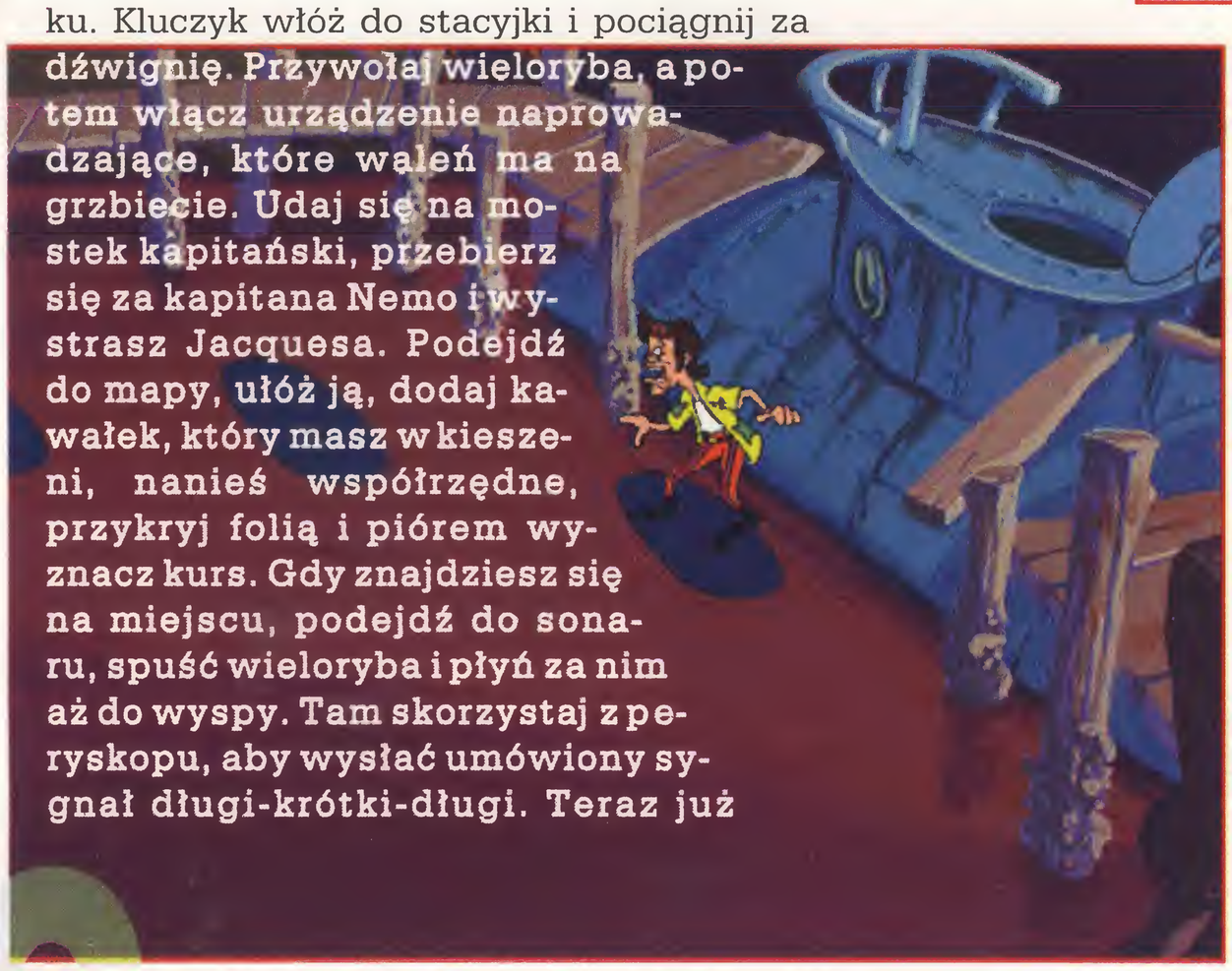
BAMSE

SOLUTION

NAUTILUS

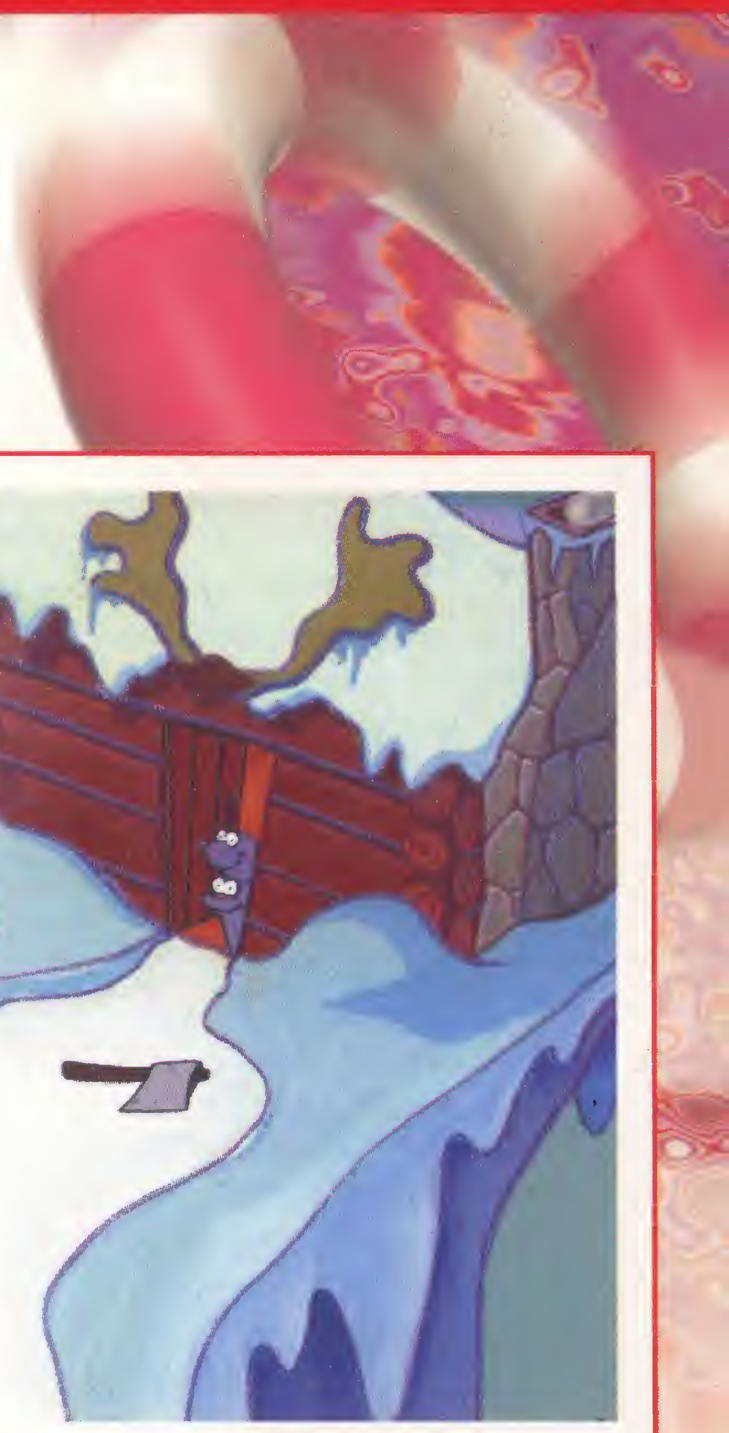
Kluczem otwórz drzwi do apartamentu. Shickadance'a spław i odpal komputer.

Kiedy znajdziesz się w oceanie, unikając przeszkód podpłyń do łodzi podwodnej. Zostaniesz pojmany. Pogadaj z Jacquesem, a gdy sobie pójdzie, wyjdź na korytarz. Podnieś widelec i otwórz nim drzwi do sypialni. Przejrzyj dziennik pokładowy, leżący na biurku i zabierz mapy. Z szafki wyjmij szmal oraz kluczyk. Podnieś z łóżka ostrygę. Sięgnij po perłę, która z niej wypadnie. Obróć rybę wiszącą na ścianie i weź niebieską muszlę. Włóż ją do zagłębienia w ścianie i zajrzyj do ukrytego pomieszczenia. Z szafy wyjmij kostium, a następnie usiądź za biurkiem. Musisz zanotować na kartce współrzędne wyspy Wulkanii (50,50 - najpierw kliknij na wyspie, a potem piórem na współrzędnej i na papierze). Wyjdź na korytarz i zejdź do luku. Kluczyk włóż do stacyjki i pociągnij za dźwignię. Przywołaj wieloryba, a potem włącz urządzenie naprowadzające, które waleń ma na grzbiecie. Udaj się na mostek kapitański, przebierz się za kapitana Nemo i wystrasz Jacquesa. Podejdź do mapy, ułóż ją, dodaj kawałek, który masz w kieszeni, nanieś współrzędne, przykryj folią i piórem wyznacz kurs. Gdy znajdziesz się na miejscu, podejdź do sonaru, spuść wieloryba i płyń za nim aż do wyspy. Tam skorzystaj z peryskopu, aby wysłać umówiony sygnał długi-krótki-długi. Teraz już



tylko musisz skakać po wielorybach.

W apartamencie nie ma prądu. Zanieś akwarium do łazienki, napełnij wannę wodą i, po nałożeniu wyjętych z szafy rękawiczek, wrzuć do niej węgorze. Kablem od telewizora połącz szafkę z bezpiecznikami z naelektryzowaną wanną i już jest prąd. W następną podróż jedziesz na Alaskę.



ALASKA

Aby zdobyć zaufanie Eskimosów, musisz ułożyć totem przedstawiający kobietę. Kiedy już to zrobisz, obejrzyj żółty śnieg i porozmawiaj z Oosik - dostaniesz skuter śnieżny. Pojedź do porzuconego obozu i spod śniegu wyjmij kość i zamarznięte ciastko. Skieruj się do anteny satelitarnej. Szafkę otworzysz ciastkiem. Z szafki zabierz śrubokręt i zapamiętaj narysowany schemat. Pojedź do obozu żołnierzy. Na salwę odpowiedz śnieżkami, a potem zjedź do buntowników na tyłku. Podaj się za dowódcę i zabierz im skuter. Pojedź do szopy. Drzwi otwórz siekierą. Pod dywanem jest guzik otwierający windę. Po przejściu przez miotacze ognia przesuń dźwignię i na piętrze wejdź w drzwi na końcu korytarza. Do komputera wprowadź hasło, które masz zapisane na papierze (PRESS) i wyłącz wszelkie zabezpieczenia. Z szafy wyjmij łom i otwórz nim panel kontrolny w drugiej części pokoju. Wprowadź kombinacje: czerwony, niebieski, dźwignia oraz czerwony, zielony, dźwignia i uwolnij zmęczone zwierzęta. Zejdź na dół i wejdź w pierwsze drzwi. Wyłącz maszynę i uwolnij foki. Zaprowadź je do łazienki, łomem otwórz beczki i wylej ich zawartość do wanny. Po kąpieli wracaj do domu. Gorylowi daj szmal. Z komputera połącz się z Internetem. Przesuwaj te ikonki, które się da, na znak X w prawym dolnym rogu. Kiedy umieścisz czwartą, wpisz identyfikator (Jacques) i hasło (Nemo), a potem złóż zamówienia. Wybierz też coś z oferty specjalnej.

BAWARIA

Podnieś kartę dostępu i odblokuj okno. Podąż [brak1]za Lardusem i obejrzyj zwierzęta uwięzione przy arenie. Kiedy zostaniesz wrzucony do "pokoju gościnnego", wyjdź przez okno, wdrap się na dach i przestaw antenę według współrzędnych, które podał ci Woodstock, a potem zejdź do pomieszczenia, w którym odblokowałeś okno. Wyjdź na korytarz, pociągnij zbroję za topór i wejdź do pokoju komunikacyjnego. Na panelu kontrolnym połącz serwer z modemem (od wejścia do wyjścia ma biec czerwona linia) i, używając karty dostępu, wejdź do laboratorium. Spike uwolni cię, jeżeli wskażesz na lusterko. Przed wejściem na arenę przebierz się w zbroję. Po krótkiej walce z Vanellą (Spike ci pomoże, o ile będziesz dla niego miły), otwórz dźwignią klatki, a potem chowaj się za kolumnami tak, aby Lardus sam je rozwalił.

Heroes of Might & Magic II

BERGER

Nie będziemy nikogo wyręczać w czytaniu instrukcji, chcemy za to wyeksponować i objaśnić kilka szczegółów. Gąszcz przepisów, zagadkowe elementy mapy, enigmatyczne charakterystyki bohaterów - zwykle niepotrzebnie zaprzątają uwagę gracza, odbierają czas, który można poświęcić na rozgrywkę. Poniższe porady pozwolą wam poznać zawartość planszy oraz ocenić wady i zalety postaci w znacznie szybszym tempie, niż umożliwia to metoda prób i błędów.

Bohaterowie

Barbarzyńca jest świetny w ataku, a słaby w obronie. Od początku gry posiada umiejętność odnajdywania właściwej drogi, co zwiększa jego ruchliwość. Księgę magii kupi sobie w mieście posiadającym wieżę magii, jednak jego zdolność rzucania zaklęć nie będzie nigdy rewelacyjna. Barbarzyńca to człek pierwotny, nie wymagaj od niego zbyt wiele również jeśli chodzi o wiedzę.

Rycerz jest średnio silny i w ataku, i obronie. Posiada jednak wysokie umiejętności dowódcze, które w połączeniu z ogromnymi walorami (prawie wszystkich) wojowników z jego zamku, czynią go królem pola bitwy. Chyba, że na placu boju znajdzie się ktoś lepszy w magii. Rycerz zakupi księgę magii w Gildii Magów, a potem mozolnie będzie zgłębiał tajniki wiedzy czarnoksięskiej. Podobnie jak Barbarzyńca, nigdy nie uczyni z niej swego najmocniejszego atutu.

Jeżeli lubisz typy macho, to truposzczak nie jest dla ciebie. Słaby w ataku i obronie, zadziwia za to wiedzą i poziomem umiejętności magicznych. Posiada na starcie Mądrość (co wpływa na szybki rozwój jego wiedzy magicznej) i zdolność Nekromancji (dzięki niej uzupełnia szkieletami straty w szeregach armii). Nekromanta nigdy nie posiądzie umiejętności dowodzenia, dzięki której podniósłby morale wojska. Oprócz niego, tylko Czarnoksiężnik posiada zdolność Nekromancji.

Na początku Czarodziejka powinna zapomnieć o walce. Jeżeli nie pogłębi swych umiejętności magicznych i wiedzy to lepiej, by również w późniejszych etapach gry nie potykała się z nikim na otwartym polu. Mądrość i umiejętności Nawigacji czynią z niej dobrego adepta nauk tajemnych i ułatwiają poznawanie świata przymorskiego.

Czarnoksiężnik to męska odmiana Czarodziejki, tyle że zamiast zdolności Nawigacji posiada on talent Rozpoznawczy, co zwiększa jego możliwości odkrywania nieznanego terenu.

Czarodziej o średnim poziomie wiedzy i umiejętnościach magicznych oraz słabej woli obrony, nie zachwyca. Jego Mądrość nie rekompensuje braków.

Elementy planszy

Na całej planszy porozrzucano ogromne ilości budowli. Nie wszystkie będą nam przydatne w każdym momencie gry. Nawet doświadczeni gracze mogą się zgubić w tym gąszczu możliwości, z pewnością więc przyda się drobna ściągawka. Kopalń nie da się z niczym pomylić, toteż nie wypatrujcie w tym spisie.

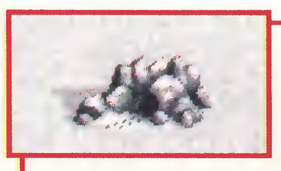
WATCH TOWER
Gdy się tu znajdziesz, przyłączą się do ciebie Orki.

TREE OF KNOWLEDGE
Mądre drzewo daje ci doświadczenie lub zdolności.

ARCHER'S HOUSE
Do twojej armii przyłączają się łucznicy.

GOBLIN HUT
Jeżeli zechcesz, Gobliny zasilą szeregi twoich wojsk.

WATER WHEEL
Podczas cotygodniowych odwiedzin masz szansę dostać tu złoto lub surowiec.



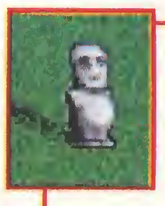
CAVE
Dodaje do armii grupę Centaurów - oczywiście o ile chcesz tego i masz dla nich miejsce.

RUINS
Za pieniądze możesz tu wynająć sporą grupę Meduz bojowych.

FAERIE RING
Zyskujesz szczęście, które przyda ci się w najbliższej walce.

TREE CITY
Za pieniążki możesz wcielić do armii grupę leśnych duszków (podobnie jak przy pojedynczym drzewie na planszy, ale wtedy duszków jest mniej).

WITCH'S HUT
Daje wszelkie zdolności, jakie tylko może oferować czarownica.



IDOL
Mimo że chłodny w dotyku, daje ci szczęście na drogę.

STANDING STONES
Grupa druidów, przekazując ci wiedzę, podnosi zdolność i siłę twej magii o 1.

WAGON
Jeżeli masz pieniądze i ochotę, wpadnij raz w tygodniu i wynajmij sobie bandę łotrów i złodziei.

GRAVEYARD
Rabując groby, licz się ze spotkaniem straży ciemności. Po ich pokonaniu zyskasz doświadczenie, złoto i jakiś artefakt.

PEASANT HUT
W chłopskiej chacie znajdziesz kilku chętnych rolników, którym zdaje się, że po przyłączeniu do twej armii staną się prawdziwymi żołnierzami.

HALFING HOLE
Do twej armii wnoszą akces Halflingi.

DWARF COTTAGE
Tym razem, do twych niezwyciężonych szeregów chcą się przyłączyć Krasnoludy.

HILL FORT
Na wzgórzu tym przeszkolisz Orki, Ogry i Krasnoludy.

FORT
Zgłębiając znajomość taktyki, możesz w forcie otrzymać większą zdolność walki w obronie lub w ataku.

OBSERVATION TOWER
Rozejrzyj się z tej wieży, a zobaczysz spory kawałek terenu na planszy. I to za darmo.

WINDMILL
Podczas cotygodniowych odwiedzin zyskujesz złoto lub surowce.

SHRINE OF THE 1ST, 2ND, 3RD CIRCLES
Od adeptów nauk tajemnych, studiujących w tych świątyniach, zyskasz po 1 zaklęciu (o ile posiadasz księgę czarów).

GAZEBO
Stary rycerz przekazuje ci swe doświadczenie.

FREEMAN'S FOUNDRY
Świetne miejsce dla rycerskiej armii. Możesz upgrade'ować Pikinierów, Mieczników oraz Golemy.

MAGIC GARDEN
Gdy zawitasz doń raz w tygodniu, zyskasz albo surowiec, albo złoto, albo figę z makiem.

TEMPLE
Znacznie podnosi morale twej rozmodlonej armii.

WITCH DOCTOR'S HUT
Uczeni Orków siłą podniosą ci zdolności wiedzy o 1 punkt.

MERCENARY CAMP
Podnosi zdolność (skill) walki - prawdopodobnie po spotkaniu ze Spartakusem.

SAW MILL

Daje posiadaczowi pewną ilość drewna dziennie.

ORACLE

Siła i słabości przeciwnika stają się widoczne dla twych oczu.

TRADING POST

Gdy nie masz w mieście bazaru lub jest on za daleko, możesz tu wymienić towary, a przy tym zdarza się, że po korzystniejszej cenie (chociaż bywa różnie).

MAGIC WELL

Napij się magicznej wody spragniony wędrowcze, a powrócą do ciebie wszystkie wydane punkty magii. Nie musisz wracać do miasta na odpoczynek.

DRAGON CITY

Po walce ze smoczą strażą możesz zyskać duże doświadczenie, a także skaptować kilka ocalałych smoków, o ile posiadasz złoto i surowce.

CAMPFIRE

Przeszukanie opuszczonego obozu wroga może ci przynieść złoto lub surowce.

STONE LITHS

Przenoszą cię w odległe miejsce mapy, w którym znajduje się tak samo wyglądająca kamienna brama.

FOUNTAIN

Po napiciu się świeżej wody zyskasz pełnię szczęścia.

CITY OF THE DEAD

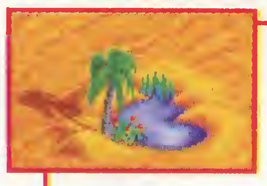
Znów musisz potykać się z okropną armią ciemności, by móc splądrować miasto śmierci. Po zwycięstwie zyskujesz duże doświadczenie oraz możesz zwerbować kilku królów Olch.

ALCHEMIST

W sklepie alchemika wyprodukują ci codziennie pewną ilość Mercury.

OBELISK

Każdy z obelisków zawiera kawałki układanki, która doprowadzi cię do zakopanego artefaktu.



OASIS

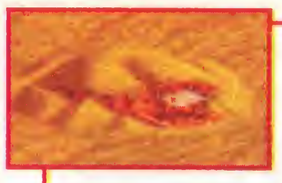
I znów woda podnosi morale twojej armii. Jak niewiele potrzeba do szczęścia na pustyni.

DESERT TENT

Za pieniądze możesz zwerbować bitnych Nomadów.

DAEMON CAVE

Czasem ktoś pilnuje tej pieczary. Po walce zyskujesz doświadczenie oraz trochę złota.



EXCAVATION

Szkielety chcą należeć do twojej bandy.

LIGHTHOUSE

Twoje okręty mogą dłużej pływać w każdym etapie gry.

SPHINX

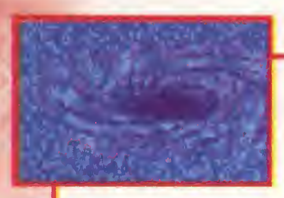
Sfinks, jak to sfinks, sypie zagadkami, a jak nie odpowiesz - to nikt już cię nie ujrzy żywym. Intelektualiści i szczęściarze zyskać mogą artefakt, złoto lub surowce.

PYRAMID

Rabowanie piramid to niebezpieczny zawód. Straże ciemności mogą cię pokonać. Po wygranej i zyskaniu doświadczenia odczytaj starożytne napisy, a posiądziesz jeden czar.

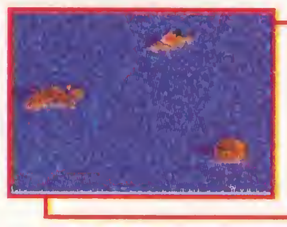
BUOY

Dzięki boi żeglarze wiedzą, gdzie są i twojej armii podnosi się morale.



WHIRLPOOL

Nie ma tu żadnej pralki, ale za to zostaniesz przeniesiony w inne miejsce na mapie morza, gdzie kręci się podobny wir. Niezły skrót.



FLOTSAM, SHIPWRECK SURVIVOR, CHEST

Dają one, odpowiednio: złoto i surowce, artefakty, złoto. Albo nic.

MAGELLAN'S MAPS

Jak masz niepotrzebne 1000 złociszy to wydaj je tutaj na mapę mórz.

WATERING HOLE

Ach, ta woda. Znowu zwiększa nam morale.

SHIPWRECK i DERELICT SHIP

Po walce z ewentualną strażą obrzydlaków zyskasz doświadczenie, złoto, a może nawet artefakt.

LEAN TO

Jak dobrze poszukasz, to znajdziesz tu trochę surowców.

XANADU

W tym pięknym zamku wszystkie twoje zdolności zwiększą się o jeden. Musisz być tylko wystarczająco sławny (lub na tyle przekonujący), by głuchy odźwierny wpuścił cię do środka.

TROLL BRIDGE

Czeka cię tu potworna walka z dzikimi Trollami, ale za to po niej zyskujesz doświadczenie oraz możesz przyłączyć do swej armii ocalałe Trolle. Za pieniążki, rzecz jasna.

GENIE LAMP

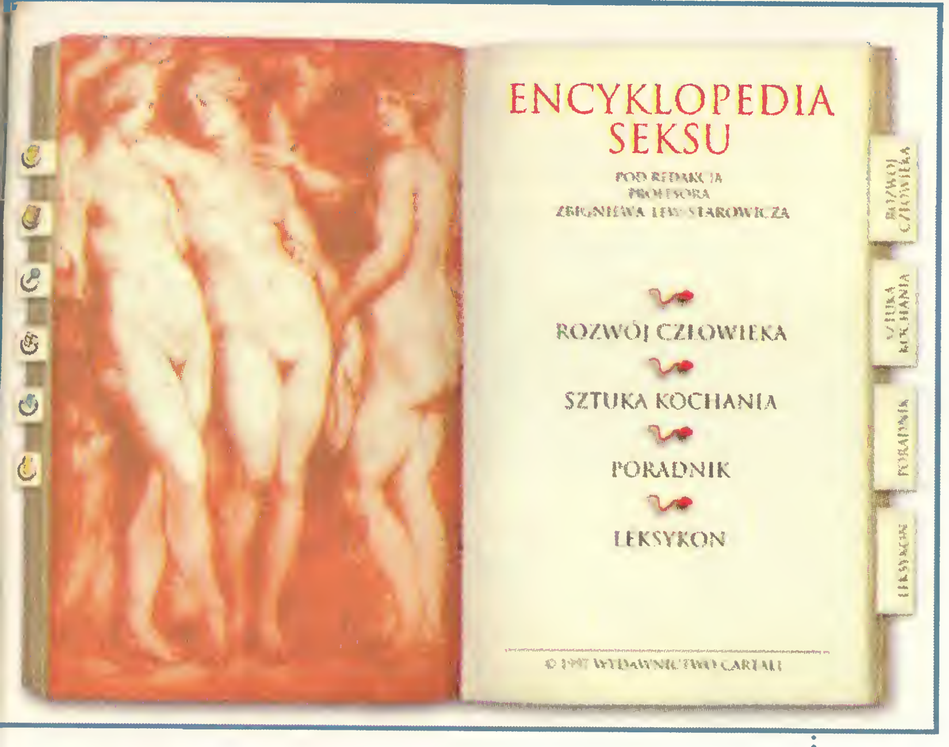
Za niezłe pieniążki możesz tu wynająć watahę dżinnów. Gdy to zrobisz, lampa w cudowny sposób zniknie.

WAGON

Czasami możesz tu znaleźć jakieś surowce.

Artefakty

W różnych miejscach i budowlach można odnaleźć artefakty wpływające na możliwości naszego bohatera. Jest ich kilkadziesiąt i stanowią jeden z najciekawszych, i do tego tajemniczych, elementów HEROES II. Nie będziemy psuć wam zabawy. Odkryjcie je sami.



SEKS O NIEBO LEPSZY NIŻ SPORT

TOMASZ PRZYJEMSKI

W tym miesiącu oglądałem dwie działające pod Windowsami multimedialne encyklopedie firmy Cartall - Encyklopedię Seksu i Encyklopedię Sportu. Popakowane są one w pudła ogromniaste (Seks) lub mniejsze (Sport). W przestronnym wnętrzu każdego pudła leży sobie samotna koperta, tak sprytnie zatknięta w pudełkową tekturę, że wszystkie rogi ma od początku zagniecione. W kopercie chowa się przestraszony kompakt. Boi się, że nie wywrze dobrego wrażenia na nabywcy.

Encyklopedia Seksu

pod redakcją niekwestionowanego autorytetu w dziedzinie seksuologii, profesora Zbigniewa Lwa-Starowicza, jest multimedialnym podręcznikiem życia seksualnego Homo sapiens. Odbiorca może zapoznać się ze szczegółowo przedstawionym rozwojem człowieka, obejrzeć materiał wideo z wybranymi technikami ars amandi, zasięgnąć rady w specjalnym poradniku lub oddać się przeglądaniu ponad sześciuset haseł leksykonu traktującego o wszystkim, od Abelarda i Heloizy począwszy, na Żydowskim Erotyzmie kończąc. Hasła połączone są ze sobą za pomocą odsyłaczy tak, że po encyklopedii żegluje się wygodnie, a podróż umilają animacje, ilustracje i lektura fachowo napisanego tekstu. Galeria mediów daje nam możliwość obejrzenia - naraz, jeśli mielibyśmy na to ochotę - wszystkich rysunków i animacji oraz siedmiu filmów wideo.

Razić może trochę brzydota animacji i siermiężność interfejsu użytkownika, ale za to mocnym punktem jest przyjemna dla ucha muzyka. No i temat, temat.

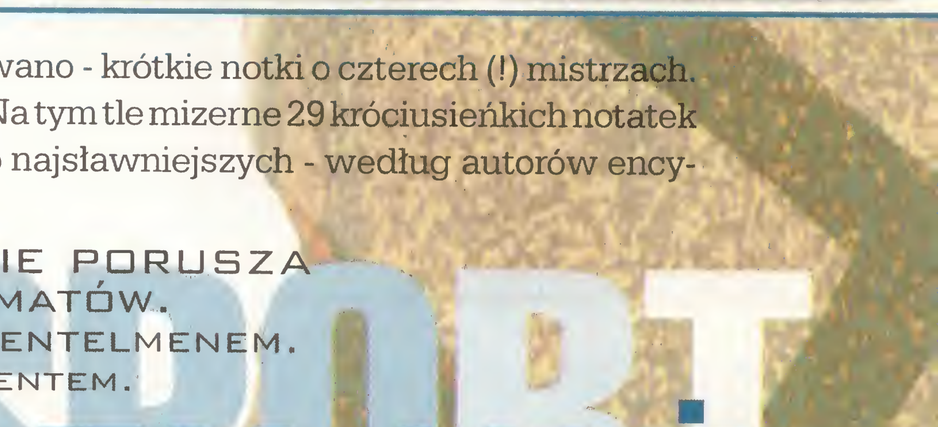
Encyklopedia Sportu

od strony technicznej identyczna z Encyklopedią Seksu omawianą wyżej, tchnie amatorszczyzną - najwyraźniej nie była konsultowana z żadnymi ekspertami. Trochę tekstu, zdjęcia, filmy... Mamy dwa kompakty? Świetnie, pakujemy to i do sklepów! Co dostaniemy, kiedy już "to" kupimy?

Encyklopedia podzielona jest na dwie części. W pierwszej podsumowano skrótowo letnie i zimowe igrzyska olimpijskie. Część drugą poświęcono ogólnie dyscyplinom sportowym, które posegregowano w działy: piłka, lekkoatletyka, sporty zimowe, wodne, motorowe, walki, zręcznościowe, inne.

Jakkolwiek by dzielić, encyklopedia zrobiona jest na odczep się, a brakuje jej protestu tekstu (sic!). Na dwóch krążkach można było stworzyć kopalnię informacji, tymczasem rozpędzony Cartall poszedł po linii najmniejszego oporu.

Przykłady? Jest ich całe mnóstwo. Zdania typu "celem jest danie mata królowi przeciwnika" - ale co to jest mat, nie wiadomo. Wypracowanie w stylu ucznia szkoły podstawowej: "Do gry służy 52-kartowa talia. Każdy uczestnik otrzymuje po 13 kart. Gra ta składa się z dwóch części: licytacji oraz rozgrywki. Brydż jest przedmiotem licznych teoretycznych analiz. Istnieje wiele rozmaitych systemów gry. Istnieją kluby brydżowe oraz ukazuje się specjalistyczna prasa." Nie wiadomo na czym gra polega, nie ma notek o czołowych brydżystach, ani o poważnych sukcesach Polski w tej dyscyplinie sportu. Szachistów lepiej potraktowano - krótkie notki o czterech (!) mistrzach. Na tym tle mizerne 29 króciusieńkich notatek o najsławniejszych - według autorów encyklopedii - polskich i zagranicznych piłkarzach nożnych wygląda imponująco.



Jest jeszcze wywiad z Pawłem Nastulą. Nie za bardzo słychać co opowiada nam mistrz, gdyż zagłusza go łomot, który przypisuję padającym wokoło ciałom trenujących w pobliżu judoków.

Kryminał. A muzyka doprowadza szybko do szału.

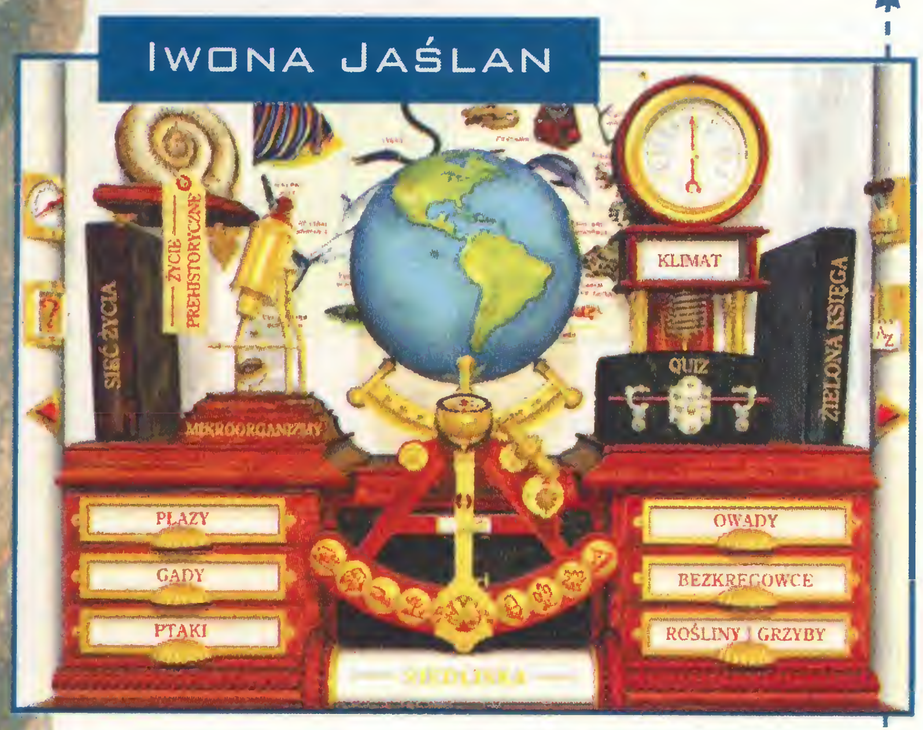
Dystrybucja: Hurtownia oprogramowania User

PODOBNO DŻENTELMEN NIE PORUSZA WYMIENIONYCH W TYTULE TEMATÓW. MAM NADZIEJĘ, ŻE JESTEM DŻENTELMENEM. JESTEM JEDNAK RÓWNIEŻ RECENZENTEM.

KRÓLESTWO ISTOT ŻYWYCH NA KRĄŻKU CD

"Encyklopedia przyrody" to bardzo dobry program multimedialny firmy Dorling Kindersley, spolszczony i wydany przez Optimus Pascal. Rzecz godna polecenia każdemu, niezależnie od stopnia zainteresowania i poziomu wiedzy o "królestwie istot żywych występujących na ziemi"

Iwona Jaślan



Interfejs użytkownika jest bardzo pomysłowy i niezwykle wygodny w obsłudze. Na ekranie monitora ukazuje się zwyczajna, szkolna pracownia biologiczna. Znajdują się w niej niezbędne każdemu badaczowi przyrody eksponaty roślin i zwierząt, książki, plansze poglądowe, skamieliny, preparaty, mikroskop... Nawet dziecko zgadnie, jak ich używać.

Encyklopedia zawiera informacje o ponad 250 gatunkach roślin i zwierząt. Jeśli interesuje nas jakiś konkretny przedstawiciel flory lub fauny, możemy go odszukać korzystając z indeksu głównego (wisi po prawej stronie pracowni), wpisując lub zaznaczając nazwę interesującego nas stworzenia, po polsku lub w łacinie.

Wybrany gatunek poznawać możemy w sposób systematyczny. Wystarczy kliknąć na odpowiednim obrazku planszy (ryby i ssaki) lub "wyciągnąć" eksponat z szuflady biurka, a otworzy się przed nami krótka pisemna charakterystyka, zawierająca informacje na temat wyglądu, budowy, zachowania i wreszcie - miejsca w systematyce, które zajmuje wybrane przez nas zwierzę lub roślina. Każdy tekst czyta lektor - jeśli kto chce, może go wyłączyć klikając na głośniczek. Niektóre noty wzbogacone zostały o sekwencję wideo lub krótką animację z objaśnieniem. Nawet trudny temat,

zilustrowany w taki sposób, staje się łatwo przyswajalny.

W tekstach wyróżniono kolorem czerwonym słowa-hasła, które po kliknięciu zostaną nam objaśnione. Uaktywnione fragmenty ilustracji i specjalne ikonki także wzbogacą nasze wiadomości, więc warto ich poszukać. Zachęcam do korzystania z ikonki-odnośnika "patrz też". Często kryje się pod nią pomocne wyjaśnienie lub ruchomy schemat, na przykład po wybraniu z katalogu alfabetycznego hasła "fotosynteza" ujrzymy zwięzłą, pisemną nformację, a po kliknięciu na ikonkę "patrz też" można obejrzeć opatrzony wyjaśnieniem słownym i animacją schematyczny rysunek, obrazujący przebieg tego trudnego do zrozumienia procesu. Ci, którzy lubią ciekawostki, niech nie pomijają ikonki "Fakty": tu kryją się fascynujące informacje.

Encyklopedia oferuje nam nie tylko wiedzę stricte biologiczną: "kartkując" Zieloną Księgę i książkę Sieć Życia poznamy tajniki ekologii, dowiemy się co to jest biosfera, ekosystem, efekt cieplarniany, którym gatunkom grozi zagłada, co to są prądy gęstościowe, a co zjawisko El Nino i jak ono wpływa na klimat w wielu częściach świata...

... a jeśli chcemy poznać środowisko życia jakiegoś interesującego nas stworzenia - wystarczy kliknąć w odpowiednie miejsce na globusie i wybrać siedlisko. Klikamy na barometr i już wiemy, jaki klimat tam panuje. CD-ROM zapewnia nam też zapoznanie się z głosami niektórych zwierząt - np. gdy zapuścimy się w gąszcz amazońskiego lasu deszczowego, ogarną nas zewsząd pomruki i nawoływania mieszkańców tego siedliska (ich nazwę i obyczaje poznamy po kliknięciu na wybranym stworzeniu).

Encyklopedia zawiera 53 sekwencje wideo, które uatrakcyjnią naszą podróż wśród istot żywych. Można oglądać je ciurkiem, korzystając z indeksu filmów. Niestety, niektóre z nich mogą rozczarować przyrodników - poszukiwaczy mocniejszych wrażeń. Film pod dramatycznym tytułem "Polujący pająk" ukazuje nam niejakiego Brachypelma smithii na spacerze, bynajmniej nie mającego zamiaru napadać na jakąkolwiek ofiarę, a w sekwencji o rekinach bohaterowie są ledwie widoczni. Za to świetnym aktorstwem wykazały się nietoperze owocożerne i krocionóg.

Na koniec naszej ekscytującej, naukowej podróży możemy sprawdzić stan naszej wiedzy z dziedziny biologii biorąc udział w quizie. Ile nóg ma karaluch?

LEARNING ADVANTAGE LIBRARY 1

BERGERÓWNA

SIEDZĄC CAŁE DNIE PRZED MONITOREM NIE ZAUWAŻYŁEŚ, JAK DOROSŁO TWOJE MŁODSZE RODZEŃSTWO, PLĄCZĄCE SIĘ MIĘDZY KABLAMI. MUSISZ UZNAĆ FAKT, ŻE KOMPUTER SŁUŻY JUŻ NIE TYLKO TOBIE I NIE TYLKO DO ZABAWY: MOŻE - NIE NUDZĄC - UCZYĆ.

Dziś weźmiemy na warsztat zestaw LEARNING ADVANTAGE LIBRARY 1, przeznaczony dla dzieci w wieku od 3 do 6 lat. Największą jego wadą jest oczywiście obsługa w języku angielskim, ale w końcu zbliżamy się do Europy, a poza tym małym dzieciom obcy język nie sprawia takiego kłopotu, jak wapniakom. Maluchy intuicyjnie wiedzą, co robić.

W skład estetycznie opakowanego zestawu wchodzą cztery kompakty, zawierające cztery różne produkty. W JAMES DISCOVERS MATH nasze rodzeństwo zdobędzie sprawność w dobieraniu kształtów do podanego wzoru, nauczy się rozpoznawania godzin na zegarze (tak, by nie pytać nas, kiedy będą Animaniacy), określania długości przedmiotów oraz dodawania i odejmowania. Oprócz tego, by ubarwić sobie czas nauki, dziecko może złożyć z elementów zabawną twarz lub pokolorować wzorzysty dywan.

THE PLAYROOM, oparty na podobnych założeniach, wzbogaci wiedzę dziecka o znajomość kształtów, zegara, liter, wyrazów i liczb, a poza tym pozwoli zapełnić dom różnymi przedmiotami (poznajemy ich nazwy), stworzyć potworka z różnych elementów lub też pograć w klasyczną grę planszową, w której przesuwamy się o określoną liczbę pól zgodnie z wynikiem rzutu kostką. Najważniejszą wadą "pokoju zabaw" są bardzo małe rozmiary przedmiotów i animacji, co może zniechęcić licznych użytkowników.

Bankowo furorę zrobi KID PIX, który oferuje bardzo, bardzo bogatą ofertę malarsko-animacyjną. Paint w Windows jest przy KID PIX nic niewartym gruzem, leżącym na śmietniku historii. Ta właśnie pozycja zestawu trzyma każdego malucha najdłużej przy ekranie, wzmacniając jego zainteresowanie komputerem i pozostałymi gierkami z pakietu.

Książeczka-opowiadanie (oczywiście na CD) JUST GRANDMA AND ME opisuje wyprawę babci z wnuczką na plażę. Można poznać wiele słów i zdań nie tylko w języku angielskim, ale i po japońsku oraz hiszpańsku, jest to jednak najmniej zajmująca pozycja zestawu.

Oczywiście, przy większości zamieszczonych w pakiecie gier edukacyjnych wymagana jest bezwzględnie obecność rodziców. Bynajmniej nie z powodu bariery językowej, ale dlatego, że tylko rodzice mogą pomóc dziecku przełamać chwile zwątpienia i pokierować odpowiednio jego uwagą.

Oceniając LEARNING ADVANTAGE LIBRARY 1 jako całość należy podkreślić, że chociaż produkt skierowany jest do dzieci w wieku 3-6 lat, to jednak głównym odbiorcą powinny być maluchy w wieku 3-5 lat. Szesciolatki swobodnie poradzą sobie z poszczególnymi zadaniami, więc większość zabaw może okazać się dla nich zbyt nudna... chociaż, z drugiej strony, łatwość zadania może mile łechtać próżność dziecka (ale jestem mądry) i w efekcie wzmacniać chęć dalszej nauki. Natomiast przepiękne kolory, świetny dźwięk i zróżnicowanie poziomów trudności nie tylko przyciągną młodszą brać, ale i zapobiegną wywołaniu wiedzowstrętu, a to bardzo ważne na tym etapie edukacji.

Produkcja: Broderbund

Konkurs prenumeratora

Zadanie:

1. Wymyślić hasło reklamujące nasz magazyn.
2. Zapisać hasło w wyznaczonym okienku na odwrotnej stronie kuponu prenumeraty

Zasady:

1. Zbierzemy kupony i wybierzemy 10 najlepszych haseł.
2. Hasło oceniane będzie pod względem oryginalności, pomysłowości i brzmienia.
3. Oceniać będzie Jury w postaci redakcji.
4. Lista zwycięzców wraz z ich twórczością będzie publikowana na naszych łamach.

Nagrody:

1. Każdy zwycięzca otrzyma w nagrodę grę komputerową.
2. Będą to najnowsze tytuły, które dopiero co ukazały się na polskim rynku.

Termin nadsyłania haseł:

1. Do końca lipca.

Lista nagrodzonych:

We wrześniowym numerze **Resetu**.
Nagrody prześlemy pocztą.

Zaprenumeruj Reset

Reset:

Prenumerata półroczna ..... **19 zł**
.....(3,17 zł za egzemplarz)

Prenumerata roczna ..... **35 zł**
.....(2,92 zł za egzemplarz)

Reset CD.

Można go kupić jedynie poprzez zamówienie w naszej redakcji.
O tym, co znajdziesz w **Reset CD** dowiesz się na stronach 6 i 7.
Jeśli chcesz go posiadać, już dziś zamów go u nas !

Koszt Reset CD ..... **8 zł**

Koszty przesyłki pokrywa redakcja.

Jeśli chcesz go kupić taniej zaprenumeruj !

Prenumerata Reset CD

3 miesiące: ..... **19 zł**
.....(6,33 zł za egzemplarz)

6 miesięcy: ..... **35 zł**
.....(5,83 zł za egzemplarz)

12 miesięcy: ..... **65 zł**
.....(5,42 zł za egzemplarz)

Jeśli chcesz go kupić jeszcze taniej zamów go razem z pismem !

Prenumerata Reset + Reset CD

3 miesiące ..... **25 zł**
.....(8,33 zł za komplet)

6 miesięcy ..... **45 zł**
.....(7,50 zł za komplet)

Uwaga!!!

Najtańsza oferta! Zniżka 38%!!

Reset + Reset CD

12 miesięcy - 85 zł (7,08 zł za komplet)

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 20-tego poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer sierpniowy, twoje zamówienie musi dotrzeć do nas do 20 lipca, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od września.
Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia kuponu.

magazyn internetowy

//www.

//nowe technologie

//edukacja

//rozrywka

//media

//biznes

//kultura

//zdrowie

sport

Czytaj, pierwszy w Polsce, popularny miesięcznik o Internecie!

http://www-mag.com.pl e-mail: redakcja@www-mag.com.pl
adres redakcji: 00-867 Warszawa ul. Chłodna 35/37 tel. 6547823 fax. 6545795

BLACHA

JAN MARTEN

TRIDENT KARTY ROZDAJE

ZALETĄ KONSOLI JEST ICH DOSTĘPNOŚĆ CENOWA I TO, ŻE PODŁĄCZA SIĘ JE DO TELEWIZORA. WADĄ TO, ŻE MOŻNA NA NICH TYLKO GRAĆ. PECET JEST DROGI I - NAWET DO GIER - WYMAGA MONITORA.

Wielu nabywców komputerów stara się kupić jak najlepszy sprzęt czyniąc oszczędności na monitorze. Ograniczmy się do stwierdzenia, że jest to błąd. Dobrej klasy cyfrowy monitor kolorowy 15", który na pewno wystarczy na kilka lat, kosztuje jednak przynajmniej 1400,- zł brutto. Stanowi to ok. 1/3 ceny całego, w pełni wyposażonego zestawu komputerowego. A gdyby tak można było korzystać z telewizora kolorowego, który to mebel poniewiera się w prawie każdym domu? Do niedawna wymagało to dokupienia specjalnego konwertera VGA/PAL, który kosztuje prawie połowę ceny wymarzonego monitora. Jest jednak o wiele tańsze rozwiązanie:

Gra Rayman w TV (320x200x256) - DOS.

Parametry

KARTY TRIDENT ProVidia 9685

PRODUCENT:	Trident Microsystems Inc.
CHIP:	TRIDENT ProVidia 9685
PAMIĘĆ:	2 MB EDO
WYJŚCIE zew. monitor:	VGA
WYJŚCIE zew. wideo PAL:	S-Video, Composite RCA
ZŁĄCZA na karcie:	Feature Connector

Karta graficzna dobra i tania.

Ostatnio pojawiła się w Polsce nowa karta graficzna - ProVidia 9685 firmy Trident z akceleratorem 2D/3D z 2 MB EDO RAM i z możliwością wyświetlania obrazu wideo w standardzie PAL - wszystko w jednym chipie! Postanowiłem skorzystać z możliwości przetestowania tego nowatorskiego urządzenia. Badałem podane przez producenta osiągi karty ProVidia 9685 pod kontrolą DOS-u, Windows 3.1 PL, Windows 3.11 PL i Windows 95 PL, w trybach graficznym (monitor komputerowy) i wideo (telewizor z wejściem S-Video i Composite oraz magnetowid VHS), we wszystkich najważniejszych rozdzielczościach i z różną paletą kolorów - do największej włącznie, przy maksymalnie dopuszczalnych częstotliwościach odświeżania obrazu. Były to typowe programy testujące możliwości 2D/3D, aplikacje biurowe, graficzne i CAD/CAM pod Windows oraz - oczywiście - gry.

Plusy

-rewelacyjny stosunek możliwości do ceny;
-prosta instalacja i obsługa;
-sprzętowy przełącznik trybów VGA/PAL (do wyprowadzenia na zewnątrz komputera);
-programowe przełączanie trybów monitor/wideo (tylko z Windows 3.1x/95/NT)

Minusy

-za mało pamięci dla wymagających gier 3D - powinno być 4 MB;
-brak możliwości jednoczesnego wyświetlania obrazu na ekranie monitora i telewizora.

Test karty ProVidia 9685

potwierdził zgodność podanych przez producenta parametrów (patrz tabela) z rzeczywistością. Właściwości obrazu na ekranie telewizora (w trybie wideo) można regulować za pomocą załączonego do karty oprogramowania. W Windows 3.1x regulacja obejmuje 3-stopniową redukcję przeplotu obrazu wyświetlanego w trybie Interlace (można włączyć tryb Non-Interlace) oraz położenie aktywnego pola ekranu (lewo/prawo, góra/dół). W Windows 95 można tylko przełączać tryby - z przeplotem lub bez - oraz przesuwać ekran w lewo/prawo. W obu wersjach Windows można włączyć wyświetlanie obrazu w trybie pełnoekranowym, bez "ramki" (Overscan).

Ciekawie rozwiązano sposób przełączania trybów monitor/telewizor. Można tego dokonać programowo (tylko w Windows 3.1x\95\NT) albo sprzętowo - za pomocą prostego, dwustanowego, mechanicznego przełącznika (np. wyprowadzonego na zewnątrz komputera), podłączonego do jumpera JP14 karty. Stan tego jumpera jest każdorazowo sprawdzany po włączeniu komputera (lub restarcie systemu). Rozwarty - obraz na monitorze; zwarty jumper wymusza wyświetlanie obrazu w trybie wideo na ekranie telewizora. Oczywiście, należy uprzednio podłączyć telewizor do jednego z wyjść wideo ProVidia (Composite lub S-Video) za pomocą odpowiedniego kabelka (oba są na wyposażeniu karty). Telewizor musi posiadać chociaż jedno z wejść po niskiej częstotliwości, czyli wejście sygnału zespolonego (Composite) lub typu S-Video (separowane składowe sygnału wizyjnego). Zdecydowanie polecam to drugie rozwiązanie, uzyskany w ten sposób obraz na ekranie telewizora wygląda dużo lepiej.

Opcja monitor / TV - Windows.

Dla porównania

możliwości ProVidia z innymi kartami o podobnej cenie, wykorzystałem tę samą konfigurację sprzętu komputerowego (podaną poniżej). Porównałem w ten sposób, oczywiście tylko w trybie graficznym, osiągi ProVidia 9685 z następującymi kartami: S3 Trio 64 V+ 2 MB EDO RAM i S3 Virge 3D 2 MB EDO RAM (obie produkcji DataExpert).

Ku mojemu zaskoczeniu okazało się, że w grafice 2D, zarówno pod kontrolą DOS, jak i Windows 3.1/3.11/95, karta ProVidia 9685 była dużo szybsza od Trio 64 V+ (średnio o ok. 50%), a także szybsza od Virge (średnio o ok. 10%). W trybie 3D karta ProVidia niewiele (średnio o ok. 10%) ustępowała Virge - ale nie w Windows 95, prawdopodobnie dzięki dobrej współpracy Virge z DirectX.

Zastosowania

Oprócz typowych zastosowań komputerowych, karta ProVidia 9685 oferuje dodatkowe, atrakcyjne możliwości. Można komputer PC przekształcić w "inteligentną" konsolę do gier komputerowych, podłączając go bezpośrednio do telewizora. Wyobraźcie sobie takie np. gierki jak Tomb Raider, Daytona USA, Network Rally, czy Virtua Fighter na ekranie telewizyjnym 21-28", bez utraty jakości (oczywiście, z odpowiedniej dla wielkości ekranu ilości) - super!

Przeciwnicy grania na dużym ekranie mogą wykorzystywać ProVidia np. do prezentacji audiowizualnych (podając sygnał Audio z karty dźwiękowej komputera). W tym celu przydałaby się możliwość jednoczesnego wyświetlania obrazu na monitorze komputerowym i na ekranie telewizora. Prawdopodobnie firma Trident planuje wprowadzić takie rozwiązanie w którymś z następnych modeli ProVidia, bo program konfiguracyjny karty (tylko dla Windows 95) zawiera opcję CRT + TV, ale nieaktywną.

Krok w przyszłość

Aby zdobyć klienta, nie wystarczy już zaoferować mu tanią kartę 2D/3D z "dopalaczem", więc projektanci z firmy Trident tworząc ProVidię 9685 wprowadzili istotną nowość: możliwość wyświetlania obrazu bezpośrednio na ekranie telewizora i/lub zapisania go na kasecie magnetowidowej. Strategia firmy Trident jest zgodna z oczekiwaniami rynku - więcej możliwości za coraz mniejszą cenę. Karta ProVidia 9685 wprowadza rozwiązania techniczne, jakie staną się standardem po roku 2000, gdy rozpocznie się nowa era w kulturze masowej. Era totalnego panowania zintegrowanych sprzętowo i programowo multimediów.

Wyposażenie karty

- 4 dyskietki z: sterownikami dla DOS, Windows 3.1x/95/NT oraz program Xing MPEG Player 3.02 Win95;
- kabel Composite RCA;
- kabel S-Video;
- instrukcja obsługi (w języku angielskim);
- płyta kompaktowa: DirectX 3.0 dla Win 95 oraz prezent od firmy SEGA (3 gry w wersji PC "full playable demo": Daytona USA, Virtua Fighter i Virtua Squad.

PEJOTL

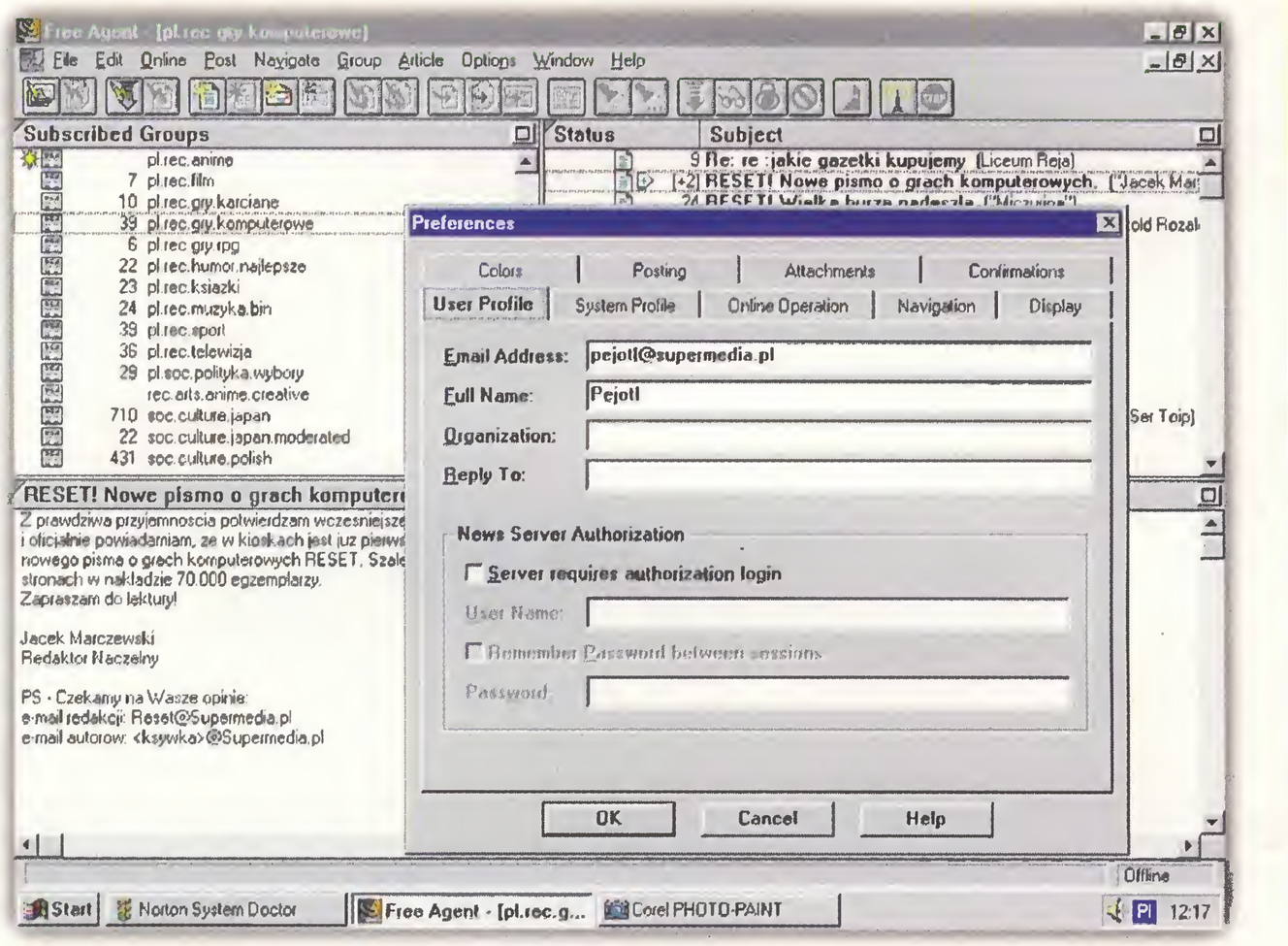
INTERNETOWE ABC

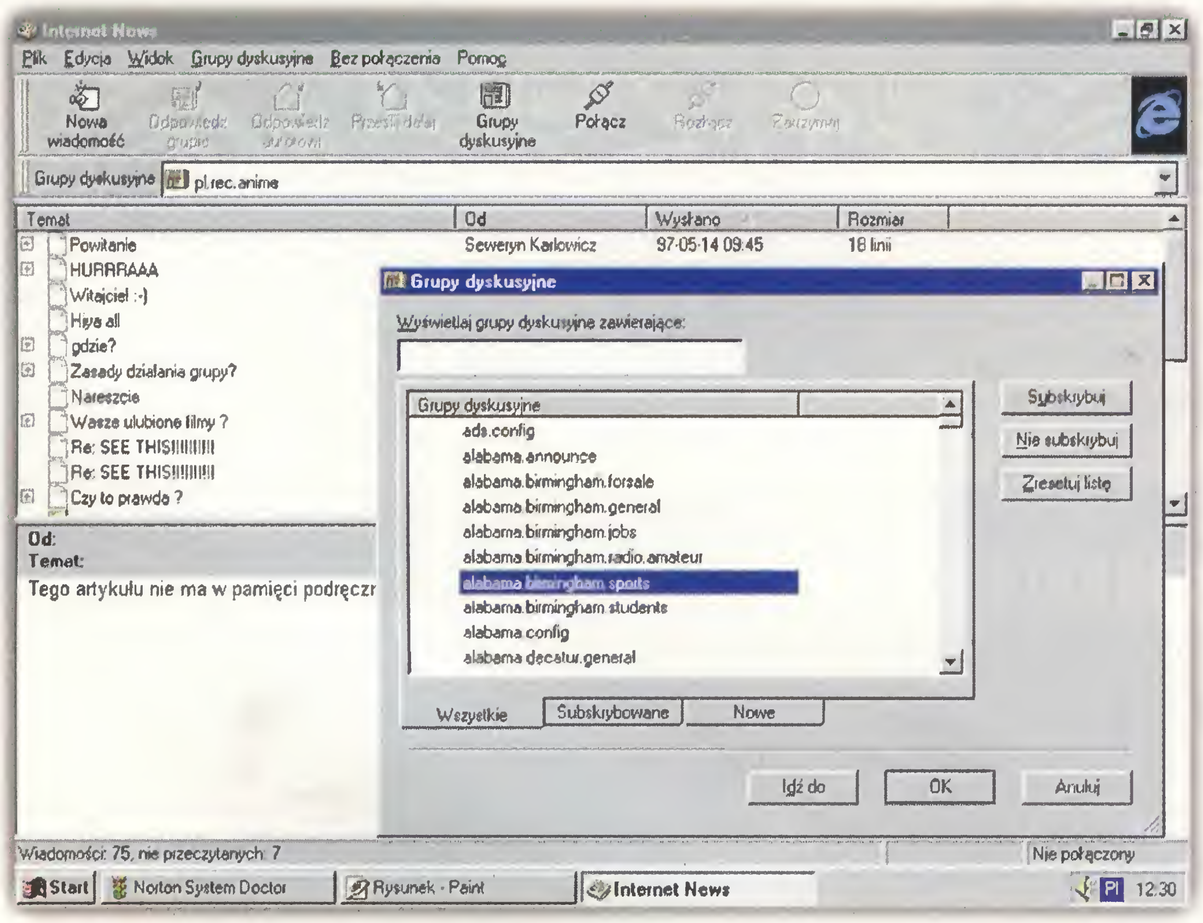
INTERNET dl@ zielonych

Wydawałoby się, że opisana w poprzednim odcinku elektroniczna poczta i obsługiwane za jej pośrednictwem listy dyskusyjne powinny każdemu wystarczyć do komunikowania się z innymi użytkownikami Internetu. Tę samą potrzebę dyskusji można jednak zaspokoić na kilka innych jeszcze sposobów.

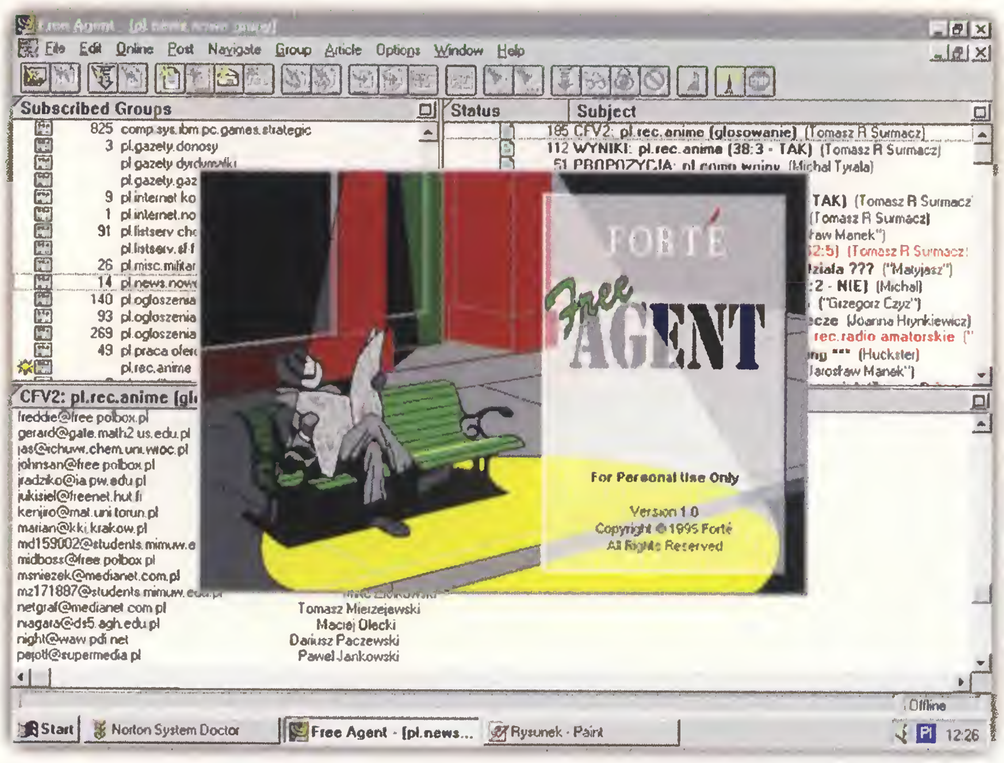
Grupy dyskusyjne USENET

Zarówno listy, jak i grupy dyskusyjne (zwane popularnie newsami lub grupami newsowymi) umożliwiają wymianę poglądów i dyskusje wśród zainteresowanych danym tematem osób. Listy dyskusyjne wymagają jednak zapisywania się w konkretnym miejscu, a następnie odbierania stert korespondencji - czy tego chcemy, czy nie (oczywiście zawsze można się wypisać). Uczestnik grupy dyskusyjnej jest w bez porównania lepszej sytuacji. Sam decyduje, z których grup chce ściągnąć wiadomości — może przed tym obejrzeć ich tytuły i zdecydować, które go interesują. Idea grup dyskusyjnych jest prostym przeciwieństwem obsługiwanych pocztą list. O ile w przypadku list dyskusyjnych wszystkie wiadomości rozsyłane są do ograniczonej puli uczestników listy, o tyle w przypadku grup - składowane są w określonym miejscu i dostępne dla każdego. Wystarczy mieć odpowiednie oprogramowanie: znakomitego sharewa're'owego FREE AGENT-a lub chociażby INTERNET NEWS z pakietu WINDOWS 95.





Wspomniana na początku sieć wiadomości USENET oparta jest na sieci serwerów, z których każdy kilka razy dziennie przesyła wszystkim innym kopie wszystkich wiadomości jakie doń zdążyły wpłynąć. Aby nie generować niepotrzebnego ruchu, każda wiadomość posiada identyfikatory miejsc, w których już była. Dziennie pojawia się na każdym większym serwerze kilkadziesiąt tysięcy wiadomości. Przeciętny człowiek nigdy nie przebiłby się przez taką masę tekstu, gdyby nie uporządkowanie wiadomości w tzw. grupach tematycznych. Ich nazwy konstruowane są z kolejnych członów, umożliwiając uporządkowanie grup w sposób hierarchiczny

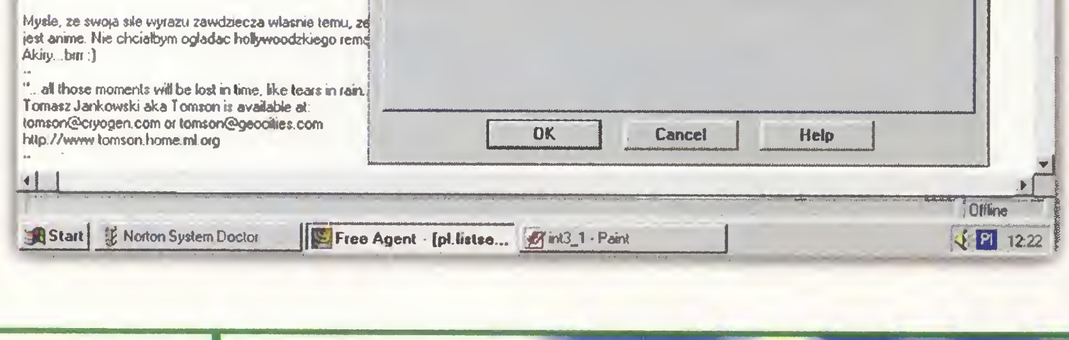


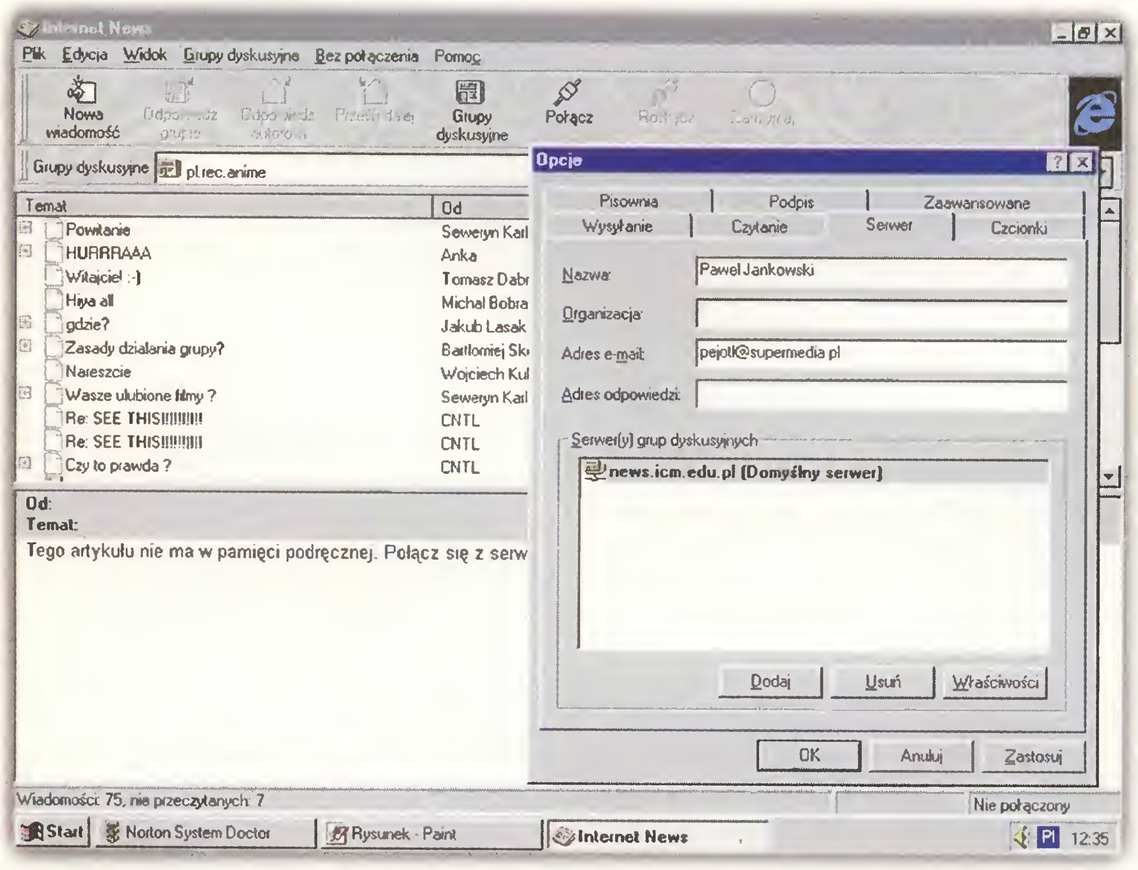
np. COMP.SYS.IBM.PC.GAMES.STRATEGIC. Pierwszy człon nazwy opisuje generalny typ grupy np.: COMP - grupy zajmujące się komputerami, SCI - nauka, REC - tematy wolne (sztuka, sport, hobby itp.), SOC - dyskusje na tematy społeczne, NEWS - dyskusje o samej sieci, USENET, MISC - rozmaitości, TALK - długie dyskusje (przeważnie o polityce), BIONET - dyskusje biologów, K12 - edukacja, RELCOM - dla posługujących się cyrylicą itd. Kolejne człony nazwy zawężają krąg tematów. Poza powyższą klasyfikacją istnieje szereg tzw. grup regionalnych - ich nazwy rozpoczynają się od członu określającego państwo lub konkretne terytorium jakie obejmuje dana grupa. Nazwa grupy DE.ALT.BINARIES.AMIGAOS wyraźnie mówi nam, że jest to grupa niemiecka. Grupy regionalne w zasadzie nie są rozpowszechniane poza terytorium do którego się odnoszą.

Najbardziej dopasowane do zmieniających się potrzeb są grupy z charakterystycznym przedrostkiem ALT. Nie określa on tematyki, tylko sposób założenia grupy - bez formalności wymaganych dla grupy stałej (z tzw. "Wielkiej Siódemki" - COMP, MISC, NEWS, REC, SCI, SOC, TALK). ALT są to więc grupy "tymczasowe", jak jednak pokazuje życie, mają one często długi żywot. Niezwykle rozbudowana jest gałąź ALT.FAN..., skupiająca fanów sławnych postaci i serii, np.: ALT.FAN.DUNE, ALT.FAN.JAMES-BOND, ALT.FAN.NINJA-TURTLES, ALT.FAN.SAILOR-MOON i setki innych. Graczy zainteresują przede wszystkim grupy z serii: COMP.SYS.IBM.PC.GAMES... oraz ALT.GAMES... (np.ALT.GAMES.VIDEO.SONY.PLAYSTATION), a może nawet rojąca się od piratów (i dlatego nie rozprowadzana przez niektóre serwery) ALT.BINARIES.WAREZ. Jeśli w nazwie interesującej nas grupy napotkamy słówko BINARIES, to możemy być pewni, że do danej grupy można przesyłać pliki binarne, takie jak obrazki, pliki muzyczne, dźwiękowe, programy i wiele innych. W grupach, których nazwy nie posiadają członu BINARIES, materiały tego typu nie są mile widziane (chociaż nie stanowią takiego utrapienia dla uczestników, jak pliki wysyłane do list dyskusyjnych).

Na naszym podwórku jedną z ciekawszych i bardziej oblężonych grup jest PL.LISTSERV.SF-F. Jak wskazuje nazwa, grupa ta to kopia listy dyskusyjnej SF-F (wiadomości z listy pojawiają się w grupie i na odwrót), poświęconej literaturze fantastyczno-naukowej. Ale nie tylko. W gwarze dyskusji można było dostrzec niejeden wątek odnoszący się do tematyki gier komputerowych - wiele gier rozgrywa się przecież w zupełnie fantastycznych światach. Tego typu dyskusje przeniosły się jednak do grupy PL.REC.GRY.KOMPUTEROWE. Na razie grupa ta nie jest aż tak oblegana jak P.L.SF-F, a największą część dyskutantów stanowią fanatycy gry QUAKE.

Polski Internet jest na tyle nieprzewidywalny, że warto śledzić pustawą grupę PL.INTERNET.NOWOŚCI - nowe artykuły pojawiają się tutaj rzadko, mogą jednak informować o najświeższych nowinkach. Inne ciekawe grupy to: PL.REC.SPORT - głównie dla fanów maltretowanej na różne sposoby piłki; PL.REC.FILM i PL.REC.KSIAZKI - dla miłośników intelektualnej rozrywki; PL.REC.TELEWIZJA - dla dyskusji o mediach (często zatrącającej o politykę); PL.REC.ANIME - dla miłośników japońskiej animacji. Dobrą grupą do poznania ludzi z całego świata jest SOC.CULTURE.POLISH, lista ponadregionalna, gdzie dyskutuje się o najrozmaitszych sprawach związanych z Polską.





Reset po godzinach...

Rasowy gracz sterczy przed monitorem do upadłego, aż pokona jeszcze jeden poziom, wykosi w pień armię przeciwnika czy rozwiąże tę ostatnią zagadkę - zanim zacznie świtać. Żeby nie zwariować i nacieszyć się tym pięknym światem, większość z nas robi coś jeszcze. Ta cała reszta - tym właśnie zajmujemy się w Odlotach.

Motywy w rubryce przewijają się różniaste: wampiry, komiks, muzyka industrialna, wirtualne studio i co tylko chcesz. Reguła jest taka: temat może być luźno związany z grami, czasami wcale, ale musi być odjazdowy i ciekawy.

Jeżeli spodobało ci się coś w Odlotach, a nie ma kontynuacji w następnym numerze, to nie rozpaczaj. Opisany temat jest konikiem autora, często ma on na tym punkcie świra i byłby w stanie zapisać cały numer tylko o tym. Stąd wentyl bezpieczeństwa, co nie znaczy, że nigdy nie będziemy do tematu wracać. Jesteśmy otwarci na propozycje - napisz!

3..2..1 Odlatujemy.

Redakcja

Johny

Zadzwoń do Reset BBS!

Od pierwszego lipca rozpoczęła działalność BBS-a Reset BBS (numerem 6695116 (kierunkowy 0-22). Oczywiście darmowy, a użytkownicy mają dostęp do konferencji tematycznych i różnych ciekawych plików. System działa w sieci Fidonet, Unionet, AllNet, PlusNet oraz ekologicznego GreenNET.

Z **Reset BBS** można skorzystać się standardowym terminalem albo przy pomocy programu WorldGroup Manager, który znajduje się na naszym kompakcie. Ostatni wariant jest o niebo lepszy, ponieważ umożliwia oglądanie grafiki. Systemami RESET BBS są JACOB i Hunter. Wpadnij, rozejrzyj się i daj znać jak ci się podobało.

ŁUKASZ MIESZKOWSKI

DELIKATNIE ZŁAMAĆ RĘKĘ

NIELICZNI MOGĄ TRENOWAĆ WIĘCEJ NIŻ JEDEN SPORT LUB SZTUKĘ WALKI, TRZEBA WYBIERAĆ. KAŻDY WYBÓR BĘDZIE DOBRY, JEŚLI WY GO ZA TAKI UZNACIE. JA WYBRAŁEM JU-JITSU.

MAREK KONDERSKI

Ju-jitsu, moim zdaniem, jest najbardziej uniwersalną sztuką walki. Nie znaczy to, że najlepszą. Nigdy nie powiem, że jeden styl jest lepszy od drugiego. Mnie podoba się wszystko - od widowiskowego kung-fu, po ascetyczne karate, a od paru lat nie mogę otrząsnąć się z wrażenia, jakie wywarła na mnie Capoeira.

Czym jest ju-jitsu? Ju-jitsu to pierwowzór judo. Z niego właśnie Jigoro Kano stworzył Kodokan Judo, choć tak naprawdę to pierwotnie judo i ju-jitsu różniły się tylko nazwą. Pod koniec XIX wieku to, co miało korzenie w starej japońskiej tradycji, było niemodne. Japonia po latach izolacji otworzyła się na świat i łapczywie chłonęła jego zwyczaje. Młodzi japończycy ubierali się po europejsku i trenowali baseball. Zmiana nazwy miała na celu przedstawienie ju-jitsu jako nowości. Później, wraz z dążeniem do ustalenia jasnych zasad walki sportowej, usunięto większość niebezpiecznych technik i judo przybrało bliską dzisiejszej postać.

Pierwsi mistrzowie judo przerośli technicznie mistrzów ju-jitsu. Kano poświęcił ju-do całe życie i wprowadził do starego stylu nowe elementy, takie jak kuzushi (wychylenia). Wiele technik, których obecnie uczą się młodzi ju-jitsuka, pochodzi z nowoczesnego judo. Ju-jitsu nadal jednak zachowało mnóstwo pierwotnych technik. Choć termin ju-jitsu można przetłumaczyć na „sztukę łagodności", myliłby się ten kto sądzi, że jej łagodny adept nie potrafi wyrządzić mu krzywdy.

Historia ju-jitsu, podobnie jak innych stylów dalekowschodniej sztuki walki, ginie w pomroce dziejów. Wiadomo, że ta bardzo stara sztuka samoobrony wywodzi się z antycznych azjatyckich zapasów. Praktykowa-

wersje pochodzenia ju-jitsu

1.

Bezpośredni protoplasta to chiński mnich Chi Gen In, nauczyciel filozofii synów szoguna, naturalizowany w Japonii w 1656r. Podróżującego mistrza zaatakowała liczna grupa bandytów. Gdy eskortujący go samurajowie zostali pokonani, on sam rozgromił zbójów gołymi rękami. Trzej samurajowie z eskorty zostali jego uczniami, a po zakończeniu nauki założyli własne szkoły ju-jitsu: Fukuno-ryu, Miura-ryu, Isogari-ryu.

2.

Ekspert walk Takenouchi Hisamori poszukiwał najskuteczniejszych sposobów obezwładniania przeciwnika. Gdy medytował po jednym z wyczerpujących treningów w świątyni Sannomiya, objawił mu się mnich, i pokazał ekspertowi nową technikę. Tak powstał styl gokusoku, pięć sposobów na obezwładnienie przeciwnika bez użycia broni, a przez: unieruchomienie, wykręcenie stawu, uderzenie, rzut, duszenie.

3.

Japończykiem Akiyama Shirobei Yoshitoki studiował w Chinach medycynę. Pobierał tam też nauki u mistrza walki gołymi rękami, Pao-chuana. Obserwując zaśnieżony sad zauważył, że giętkie gałązki wierzby są nienaruszone, a sztywne wiśni - połamały się pod ciężarem śniegu. Odkrycie to stało się podstawą technik szkoły Yoshin-ryu.

na i rozwijana była głównie przez samurajów, jako uzupełnienie kenjitsu (sztuki miecza) oraz przez „cywilów", do obrony przed bandytami. Wprowadzenie w Japonii zakazu noszenia broni znacznie podniosło rangę ju-jitsu jako systemu walki.

Zasada „ustąp aby zwyciężyć" w skrócie oddaje główne założenie ju-jitsu: w walce wykorzystuje się siłę przeciwnika przeciw niemu samemu. Jeśli ktoś nas pcha - ciągniemy go; jeśli ciągnie, pchamy. Przeciwnika należy sprowokować do wykonania ataku, wytrącić z równowagi i kontratakować. Walka kończy się zazwyczaj rzutem i założeniem trzymania, nie oznacza to jednak, że w ju-jitsu nie ma twardych technik, wręcz przeciwnie: mamy ich tu całą gamę. Wszystkie techniki (często spokrewnione z aikido, judo i karate) dzielimy na: shisei - postawy, shintai - kroki, ukemi-waza - pady, nage-waza - rzuty, taosu - obalenia, katame-waza - chwyty (dźwignie, duszenia i trzymania), atemi - uderzenia, osae-waza - uciski oraz katsu - techniki reanimacji po urazach. Jest tego naprawdę bardzo dużo i dlatego programy nauczania różnych szkół często są dość odmienne. Jednak jedna cecha łączy wszystkie odmiany ju-jitsu - ciężka praca, która czyni adepta mistrzem.

Przeciwnicy sztuk walki najczęściej nic nie wiedzą o historii i kulturze ludzi, którzy je stworzyli oraz okolicznościach, w jakich powstały. Nie tolerują niczego spoza kultury europejskiej. Szermierka i zapasy są ok., ale karate to tylko okładanie się nogami po twarzach. Nie potrafią dostrzec piękna i duchowego aspektu sztuk walki. Bo nie chodzi w nich o to, aby stać się maszyną do zabijania. Najważniejsza jest walka z samym sobą, doskonalenie własnego ciała i ducha. Sztuka walki zmieni twoje życie, stając się najważniejszą jego częścią.

Zatem, jeśli jeszcze nigdzie nie trenujesz - rozejrzyj się wokoło. Jeśli to możliwe, wybierz się na jeden trening, zanim

się zapiszesz (wystarczy pogadać z trenerem). Da ci to pewne wyobrażenie o atmosferze panującej w sekcji. Powodzenia i do zobaczenia w dojo.

aktualne kierunki rozwoju ju-jitsu*)

1.

Systemy dla specjalnych grup i organizacji - głównie wojska i policji. Przystosowane do nowych broni i walki w mundurze. Systemy policyjne nastawione są głównie na obezwładnianie. Wojskowe - dużo technik zaczepnych, zakładają bezpardonową walkę, uproszczono je celem ułatwienia szybkiego przyswojenia zasad.

2.

Systemy kontynuujące tradycję. Style od konserwatywnego Daito-ryu-aiki-ju-jitsu, ściśle kultywujące tradycje danej szkoły, po style synkretyczne, czerpiące z doświadczeń różnych szkół. Ta grupa stanowi trzon i nazwałbym ją ju-jitsu właściwym.

3.

Systemy specjalne: nauka samoobrony dla kobiet, taksówkarzy, ju-jitsu podwodne (to nie żart!), a nawet system wychowania fizycznego w szkołach.

4.

Próby oryginalnej działalności twórczej. Zazwyczaj mało efektywne lub zwykłe oszustwa. Nie można jednak wykluczyć, że kiedyś pojawi się mistrz na miarę Jigoro Kano.

*) na podstawie p. J.Mitkowskiego

ŚNIADANIE

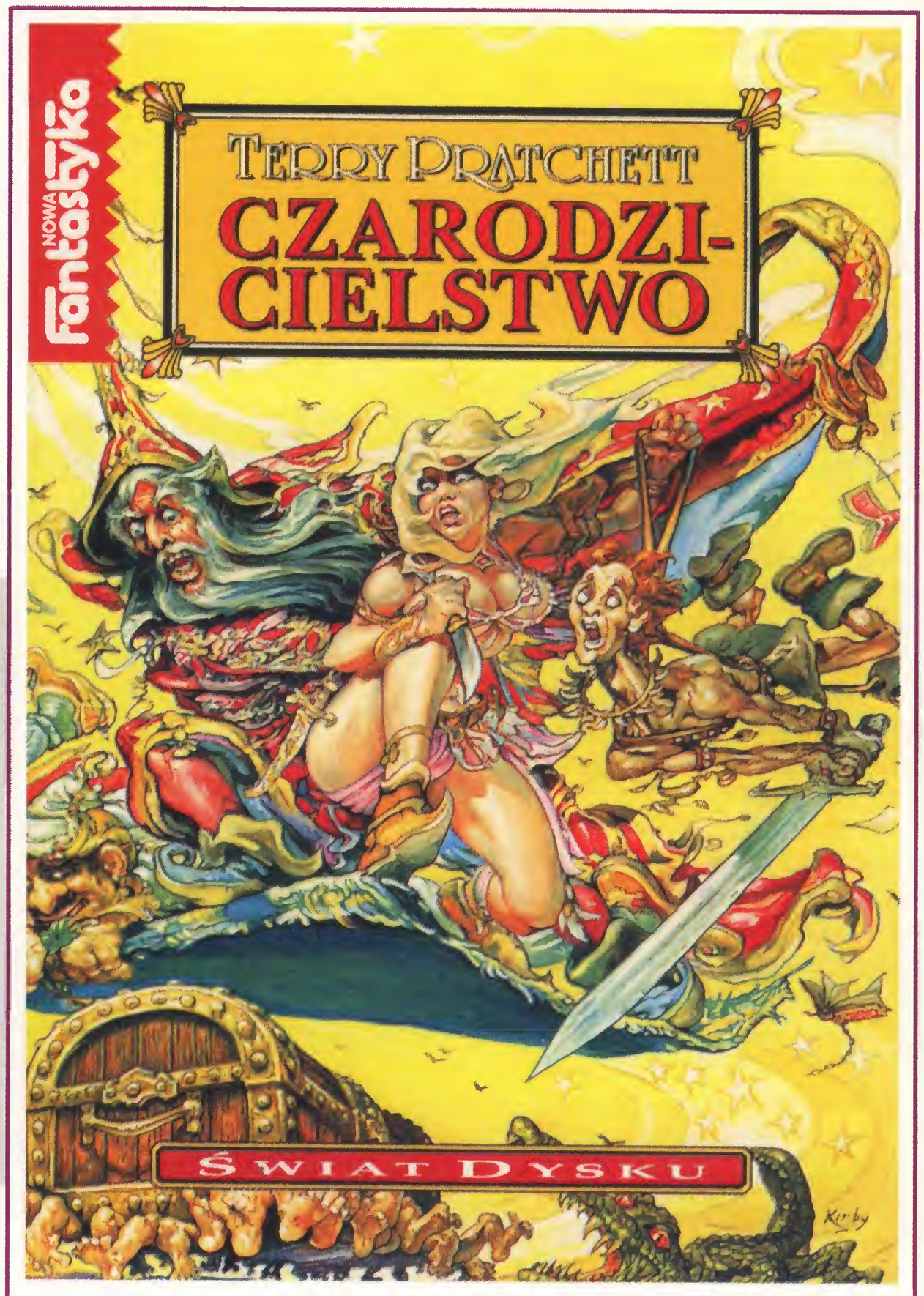
Dnia 17 maja, roku Pańskiego 1997, w sobotę, o godzinie 11.00, w Cafe U Aktora Teatru Dramatycznego w Warszawie rozpoczęła się konferencja prasowa Terry'ego Pratchetta, jednego z najsłynniejszych pisarzy fanatasy, a zarazem czołowego prześmiewcy z Wysp Brytyjskich.

Terry Pratchett przyjechał do Polski w związku z wydaniem jego kolejnych książek osadzonych w realiach świata dysku - "Czarodzicielstwa" oraz "Eryka". Mistrz był także jednym z najważniejszych gości 42 Międzynarodowych Targów Książki.

Terry Pratchett urodził w 1948 roku. Fantastykę chłonął od najmłodszych lat; gdy zaczynał, była ona trudniejsza do zdobycia niż pornografia. Czytał ją ze względu na występujących w niej kolesi okładających się po głowach mieczami, fascynowała go też mitologia ze względu na... facetów okładających się po głowach mieczami. Swą pisarską karierę rozpoczął od opowiadania "The Hades Business" (Science Fantasy, 1963). Przez pewien czas był dziennikarzem. Poszukiwanie cichego, spokojnego zajęcia rzuciło go do firmy Central Electricity Generating Board, gdzie jako rzecznik prasowy produkował się do 1987 roku. Jego pierwszą książką była, uznawana powszechnie za dzieło przeznaczone dla małolatów, powieść "The Carpet People" (1971, pol. wyd. Rebis, 1997, "Dywan"). W 1976 roku powstała "The Dark Side of the Sun" - delikatna parodia hard s-f uprawianego przez Larry'ego Nivena. W 1990 roku, wraz z Neilem Gaimanem, Pratchett napisał "Good Omens: The Nice And Accurate Prophecies of Agnes Nutter, Witch" (pol. wyd. Alumex, 1992; pol. wyd. Prószyński i S-ka, 1997, "Dobry Omen"), traktujące o końcu świata. Zajmował się także literaturą młodzieżową ("Only You Can Save Mankind", "Johnny and the Dead") i dziecięcą - "Truckers", "Diggers" oraz "Wings".

Największą sławę przyniosła Pratchettowi seria powieści o Świecie Dysku. Od roku 1983 powstało już 21 powieści, w Polsce ukazało się 6 z nich (wszystkie nakładem wydawnictwa Prószyński i S-ka) - "Kolor Magii" ("The Colour Of Magic"), "Blask Fantastyczny" ("The Light Fantastic"), "Równoumagicznienie" ("Equal Rites"), "Mort" ("Mort"), "Czarodzicielstwo" ("Sourcery") oraz "Eryk" ("Eryk"). Co ciekawe, po raz pierwszy Świat Dysku zaistniał w książce science fiction, a nie fantasy - "Strata" (pol. wyd. Alma-Press, 1992, "Warstwy Wszechświata"). Seria "Discworld" spotkała się z entuzjastycznym przyjęciem na całym świecie. Już czwarty tom serii uzyskał wysoką lokatę na liście angielskich bestsellerów. Od tamtego momentu, kolejne części nie opuszczają wysokich miejsc na tej szczytnej liście. Mimo przytłaczającego sukcesu, Terry Pratchett nie uważa, że napisał już upragniony, najlepszy Best-Seller. Ma nadzieję, iż moment największej chwały dopiero nadejdzie. Cóż za skromność!

Na podstawie serii (kolejne części łączy w zasadzie jedynie miejsce akcji oraz obecność pana Śmierci) powstały dwie komputerowe przygodówki wydane przez Psygnosis: DISCWORLD oraz DISCWORLD 2:



Z MISTRZEM

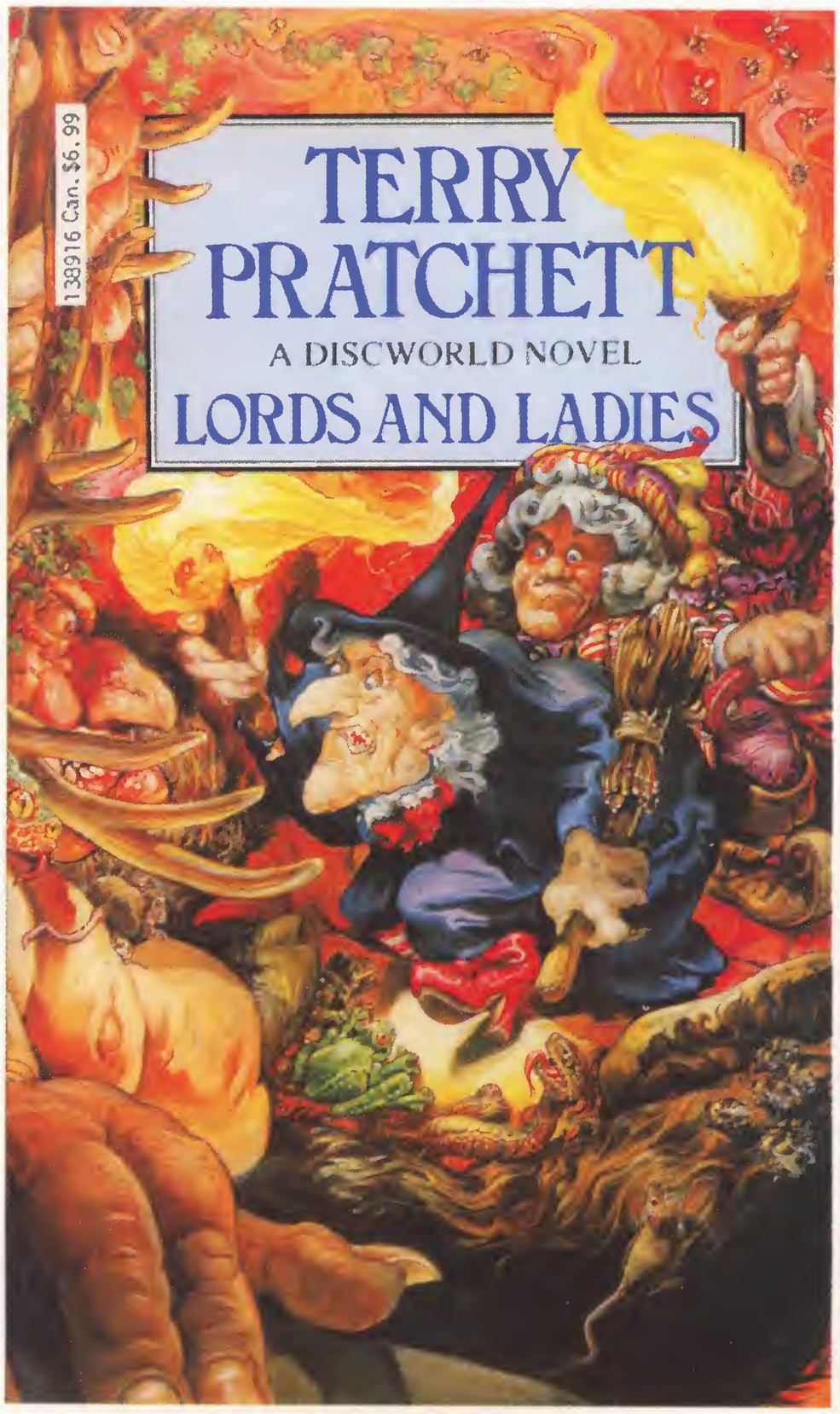
MAMUT

MISSING PERSUMED - obie przy upŕzejmej aprobacie Twórcy Pratchetta. Część pierwsza gry - przez niektórych uznawana za lepszą - tworzona była pod czujnym okiem Mistrza; drugą, w większej części (Pratchett zajął się wyłącznie scenariuszem), zrobili programiści z Australii.

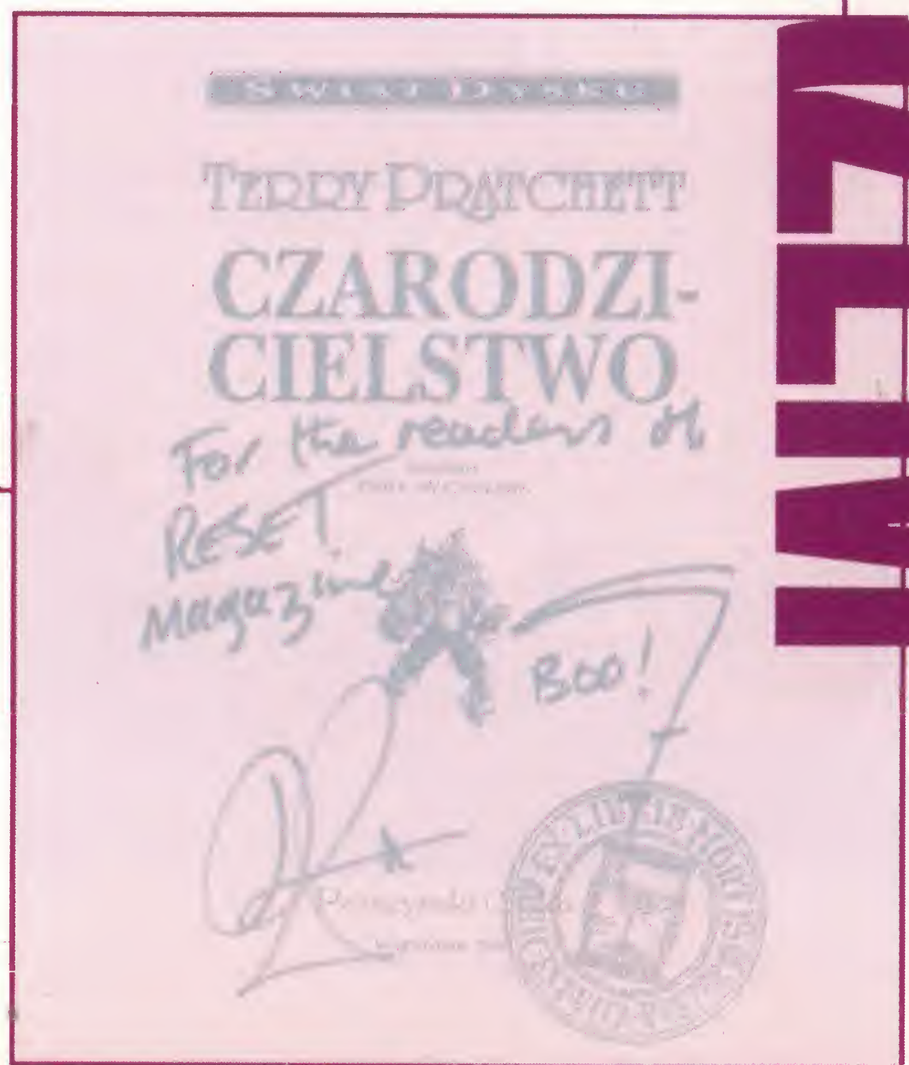
Terry Pratchett uznaje fantasy za gatunek zajmujący się głównie nie magią, mieczami i smokami, lecz sprawami ludzkimi. Zasadzie tej hołduje podczas pisania kolejnych części "Świata Dysku" - mimo tryskających fontann humoru, w świecie tym bardzo wyraźne są człowiecze wady i słabostki, ludzkie przypadki i problemy. Elementy te malują się znacznie mocniej w kolejnych częściach cyklu - "Discworld" staje się coraz mroczniejszy, a same dowcipy, mimo iż zabawne i arcywspaniałe, stają się dojrzalsze, czasem nabierając wręcz znamion wisielczego humoru.

Ulubionym filmem Mistrza jest "Time Bandits" w reżyserii Terry'ego Gilliama, jednego z komików grupy Monty Pythona, grupy, z którą Prześmiewca Pratchett jest mocno związany. W grze komputerowej głos Rincewindowi podkłada wszak Eric Idle! Za najlepszy obiekt parodii uznaje zaś Terry Pratchett "Trylogię" J.R.R. Tolkiena. Jak sam kilka razy zaznaczył, w "Świecie Dysku" wielokrotnie opierał się na wyznaczonych przez "Ojca Poważnego Phantasy" schematach.

Podczas całego spotkania Terry Pratchett tryskał właściwym sobie angielskim dowcipem. O grach komputerowych i komputerach wypowiadał się ciepło, jednakże brutalność programów zgromił i zmieszał z błotem. Przekazał też specjalne pozdrowienia dla czytelników naszego pisma. Czujcie się pozdrowieni.



"Mimo to, po raz pierwszy złodziej ów ukradł coś, co nie tylko tego zażądało - głosem cichym acz stanowczym - ale też wydało ścisłe, w jakiś sposób nie znoszące sprzeciwu instrukcje, co powinien z tym zrobić"



"Ludzie wracali do Ankh-Morpork, które nie było już miastem nagiego marmuru, ale powróciło do swej dawnej postaci, rozpostartej bezładnie i barwnie niby kałuża wymiocin przed drzwiami nocnego baru Historii"

"Żył sobie raz pewien człowiek, który miał ośmiu synów. Poza tym był zaledwie przecinkiem na stronie Historii. To smutne, ale o niektórych nie można powiedzieć nic więcej"

POCIĄGI

MAKSYMILIAN MCSON WRZESIŃSKI

POD SPECJALNYM NADZOREM

POMYSŁOWOŚĆ AUTORÓW GIER KOMPUTEROWYCH JEST TAK OGROMNA, IŻ WYDAWAŁOBY SIĘ, ŻE BRAK NAM JEDYNIE PRZYSŁOWIOWEGO PTASIEGO MLEKA. PRAGNĘ JEDNAK ZWRÓCIĆ WASZĄ CZUJNĄ UWAGĘ NA FAKT, ŻE NIGDY JESZCZE NIE POWSTAŁ SYMULATOR... LOKOMOTYWY.

Pośród zalewu sztucznych samolotów, helikopterów, statków, czołgów i zwykłych samochodów - brak pojazdu, którym jak co roku można by wybrać się z plecakiem w elektroniczną podróż na Mazury.

Znam dwa programy zaledwie emulujące symulator kolejowy z prawdziwego zdarzenia - odliczając oczywiście The Train - Escape from Normandy i Transarcticę, które z symulatorami nie miały wiele wspólnego. Są to "Koleje dla Windows" - produkt gdańskiej firmy JZK oraz baaardzo już leciwy produkt firmy SIAM (Structures Information Analysys Method), którego nazwy, wstyd się przyznać, nie pamiętam. Trudno jednak posądzić którykolwiek z tych programów o to, że wiernie odtwarza realia prowadzenia tzw. lokomotywy.

Nie usiłując wnikać głębiej w materię niechęci producentów do tworzenia gier–symulatorów kolejowych, postaram się Wam tym razem przybliżyć prawdziwy symulator, który wykorzystywany jest w Ośrodku Szkolenia PKP do szkolenia maszynistów.

Pomysł takiego urządzenia narodził się na początku lat

FOTO: ARTUR ZAKRZEWSKI

osiemdziesiątych, kiedy funkcjonowały już symulatory lotnicze. Wstępne projekty powstały na Politechnice Warszawskiej, jednak wkrótce zdecydowano się zakupić pomysł z Rumunii, gdzie grupa inżynierów opracowała właśnie tego typu symulator. Wykorzystywał on film, wyświetlany z prędkością adekwatną do aktualnej szybkości lokomotywy. Sama kabina zawieszona była pod stalową ramą, której przechyły były dla maszynisty "elektrycznym pastuchem".

Niestety, szczytny zamiar uszczęśliwienia polskich kolejarzy nie powiódł się, na skutek stanu wojennego, który spowodował, że w telewizorni nie było telewizji, a Polska przestała być wiarygodnym partnerem dla socjalistycznego rumuńskiego brata.

Do projektu powrócono dopiero w roku 1992, kiedy PKP rozpoczęło rozmowy z Aerospace Industries - twórcą symulatorów lotniczych w Warszawie i Dęblinie. Właściwe prace ruszyły na początku roku 1994 i zostały szczęśliwie zakończone trzy lata później, kiedy w specjalnie do tego celu zbudowanym obiekcie, na sześciu siłownikach osadzono platformę z kabiną lokomotywy EP09, która służy do prowadzenia szybkich pociągów pasażerskich (m.in. InterCity).

Proces tworzenia symulatora kolejowego o rok przekroczył przeciętny termin konstruowania symulatora lotniczego. Projektanci stanęli przed szeregiem niespotykanych dotąd problemów. Jednym z nich było opracowanie zupełnie nowego algorytmu poruszania się pojazdu: pociąg przemieszcza się z daleko mniejszą swobodą niż samolot, a maszynista jest przywiązany do jednego punktu obserwacji. Co za tym idzie, należało opracować niesamowicie obszerną bazę danych, dotyczącą obiektów rozsianych na całej trasie pociągu. Trzystukilometrowy odcinek z Warszawy do Gdańska - wraz z dwukilometrowym pasem biegnącym wzdłuż linii torów - został odtworzony na podstawie ogromnej liczby zdjęć i filmów. Efekt jest piorunujący: "wjeżdżając" na warszawski Dworzec Centralny czułem się jakbym faktycznie prowadził pociąg zabierający dzieci na kolonie w góry.

Animacja tworzona jest w czasie rzeczywistym na podstawie poczynań prowadzącego skład i warunków zewnętrznych, na które składa się nie tylko pogoda, ale przede wszystkim działania innych uczestników ruchu torowego i drogowego. Całości towarzyszy ogromna ilość semaforów, świateł, znaków, rozjazdów i zwrotnic, które przeciętnego pasażera kuszetki przyprawiłyby o bezsenność.

Sterowaniem zajmują się trzy komputery Indigo, które potrzebne są do zbierania danych, generowania zdarzeń i wyjątkowo realistycznych dźwięków oraz do obsługi siłowników hydraulicznych, na których osadzona jest platforma. Wizualizacją zajmuje się (znany Wam już z poprzedniego mojego tekstu) ONYX. Jest to jego dwuprocesorowa wersja zaopatrzona w 128MB pamięci, 12 silników geometrii i 2 Raster Managery, z których każdy wyposażony jest w 16MB pamięci na tekstury i 40MB pamięci video. Pozwala to na generowanie w czasie rzeczywistym obrazu o rozdzielczości 1280 na 1024 punkty, wyświetlanego przez projektor na ekranie umieszczonym przed przednią szybą lokomotywy.

Symulator zapewnia całkowitą swobodę w zakresie wprowadzonej do niego trasy. Operator ma pełną dowolność w zaprogramowaniu toru, po którym porusza się pociąg, może również dogadzać maszyniście dodatkowymi atrakcjami, takimi jak pociągi widma. Dzięki temu można między innymi analizować zachowanie maszynisty w krytycznych momentach (na przykład takich, jak nieuniknione zderzenie).

Prowadząc sześciowagonowy skład relacji Kraków - Warszawa, miałem okazję poznać w pewnym stopniu pracę maszynisty. Na pewno nie należy ona do łatwych, zaś mnogość znaków informacyjnych i ostrzegawczych umieszczonych przy trasie pociągu wcale tej sytuacji nie zmienia. Szkolenie maszynisty trwa około pięciu lat - być może uda się je skrócić dzięki symulatorowi, a na pewno pozwoli on na udoskonalenie umiejętności początkujących adeptów kolejarskiej sztuki.

Z utęsknieniem czekam na chwilę, w której inżynierowie i programiści z Aerospace Industries zdecydują się zrobić kokosy dzięki wydaniu gry komputerowej będącej symulatorem lokomotywy.

WAMPIR maska

GREGORIUS

CZY WIERZYCIE W WAMPIRY ? CZY ZASTANAWIALIŚCIE SIĘ, SKĄD SIĘ BIORĄ TE WSZYSTKIE OPOWIEŚCI O TAJEMNICZYCH NOCNYCH ŁOWCACH ? SKĄD TYLE FILMÓW NA TEN TEMAT ? DLACZEGO TYLU ZNAKOMITYCH INKWIZYTORÓW ZNIKNĘŁO BEZPOWROTNIE W TAJEMNICZYCH, NAWIEDZONYCH DOMACH?

Czy nie obudził was nigdy przeraźliwy krzyk dochodzący z ciemnego zaułka? Czy któraś ze znanych wam osób nie zachowuje tzw. „wiecznej młodości"? A może sami macie czasem chęć na zlizanie krwi z noża?

Deszcz strugami rozpryskiwał odbicia neonów w kałużach, migotliwie rozświetlających ulice tego upadającego miasta. Pustki ulicy nie łamały nawet cienie prostytutek, zazwyczaj królujące tu o tej porze. Uszy niepokojąco drażni wycie policyjnych syren w oddali, a pośpieszne kroki za rogiem obiecują łatwy łup. Odrywasz się od grzebania w śmietniku i ruszasz za przechodniem, lecz on, nagle, zamiast uciekać na Twój widok, zwraca się w Twoją stronę z uśmiechem. Upuszczasz nóż i z radością patrzysz w gorejące oczy Mistrza, a mózg zalewają Ci fale szczęścia - oto Twoje wybawienie. Z miłością przechylasz głowę i nadstawiasz szyję do najcudowniejszego pocałunku na świecie...

Jeżeli artykułem o wampirach w poprzednim numerze Resetu rozbudziłem wasze apetyty na bliższe poznanie tych miłych istot, to tym razem przyprawię was o szał zmysłów: otóż firma White Wolf Games Studio wydała w 1992 r. grę RPG pod tytułem „WAMPIR: Maskarada", traktującą o wampirach oczywiście. Firma zresztą solidna, znana z „Wilkołaka", „Maga" i „Wraith".

WAMPIR pozwala graczom poczuć w pełni smak łowów, żądzy krwi, pozwala utożsamić się z legendą nocy - wampirem. WAMPIR to erpeg, roleplejka, ale niezwykła: po pierwsze z uwagi na postać, jaką gramy, a po drugie przez to, że autorzy gry położyli nacisk nie na mechanikę i współczynniki, tylko na nastrój.

W WAMPIRZE z o wiele większą uwagą niż w innych systemach potraktowano historię i psychikę postaci: zastosowano oryginalny mechanizm, który autorzy nazwali „preludium". Mistrz Gry (zwany Narratorem) i gracz tworzą podczas preludium tło dla psychiki bohatera. Odgrywają ostatnie chwile bohatera przed śmiercią i Przeistoczeniem (w wampira) oraz późniejsze wydarzenia, które składają się na cały obraz nowoutworzonego bohatera

WAMPIR Maskarada

Najsłynniejsza fabularna gra narracyjna na świecie, teraz w języku polskim

Bezsprzecznie najlepiej przetłumaczony i wydany podręcznik w historii RPG na rynku polskim

Cena: 70,–

WHITE WOLF GAME STUDIO

Cena: 41,–

Przewodnik Gracza: SABAT
to pierwszy z dodatków do WAMPIRA

ISA
Sprzedaż wysyłkowa, hurtowa i detaliczna:
ISA Sp. z o.o.
ul. Fort Wola 22, 00-961 Warszawa
Tel./fax: (0-22) 368831, tel.: (0-22) 6344790

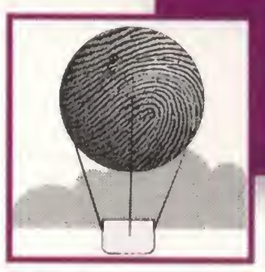
Numer konta: PBK SA IX O/W-wa, 11101040-529194-2700-1-77

Na życzenie wysyłamy bezpłatny katalog

PIR

arada

ODLOTY



Jest to rodzaj opowieści, wspólnie prowadzonej przez gracza i Narratora, nie zaś klasyczna sesja. Narrator, by dobrze prowadzić preludia dla swoich graczy, powinien być już doświadczonym Mistrzem Gry.

Przy tworzeniu bohatera uwaga gracza koncentruje się na cechach psychicznych, cechy fizyczne mają mniejsze znaczenie. Niezbędne jest też zrozumienie znaczenia procesu kreacji. Ma to swoje logiczne uzasadnienie: wczucie się „z marszu" w postać wampira, bądź co bądź wroga człowieka, nie jest łatwe. Dodatkową pomocą służy znakomicie wydany i ilustrowany podręcznik, z doskonałym wprowadzeniem i łatwą procedurą tworzenia postaci.

Wprowadzenie do gry w formie listu wampira do ludzkiego przyjaciela opisuje proces powstania wampira oraz historię wampiryzmu i wampirów. Wampiry to nie bezmyślne, krwiożercze bestie, lecz wysublimowane istoty, stojące ponad ludzką rasą, chociaż z niej się wywodzące. Jak wynika z listu, pierwszym wampirem był zabójca Abla, przeklęty, żądny krwi Kain. Stworzył on trzech Potomków, którzy następnie stworzyli swoich potomków - tak powstało Drugie i Trzecie Pokolenie. W dzisiejszych czasach żyje już XIII i XIV pokolenie. Gracze prowadzą zazwyczaj przedstawicieli tych właśnie pokoleń.

Stworzenie wampira to nie mimowolny akt, jak zarażenie grypą, ale świadomy wybór wampira, który staje się Ojcem dla ofiary - Dziecka.

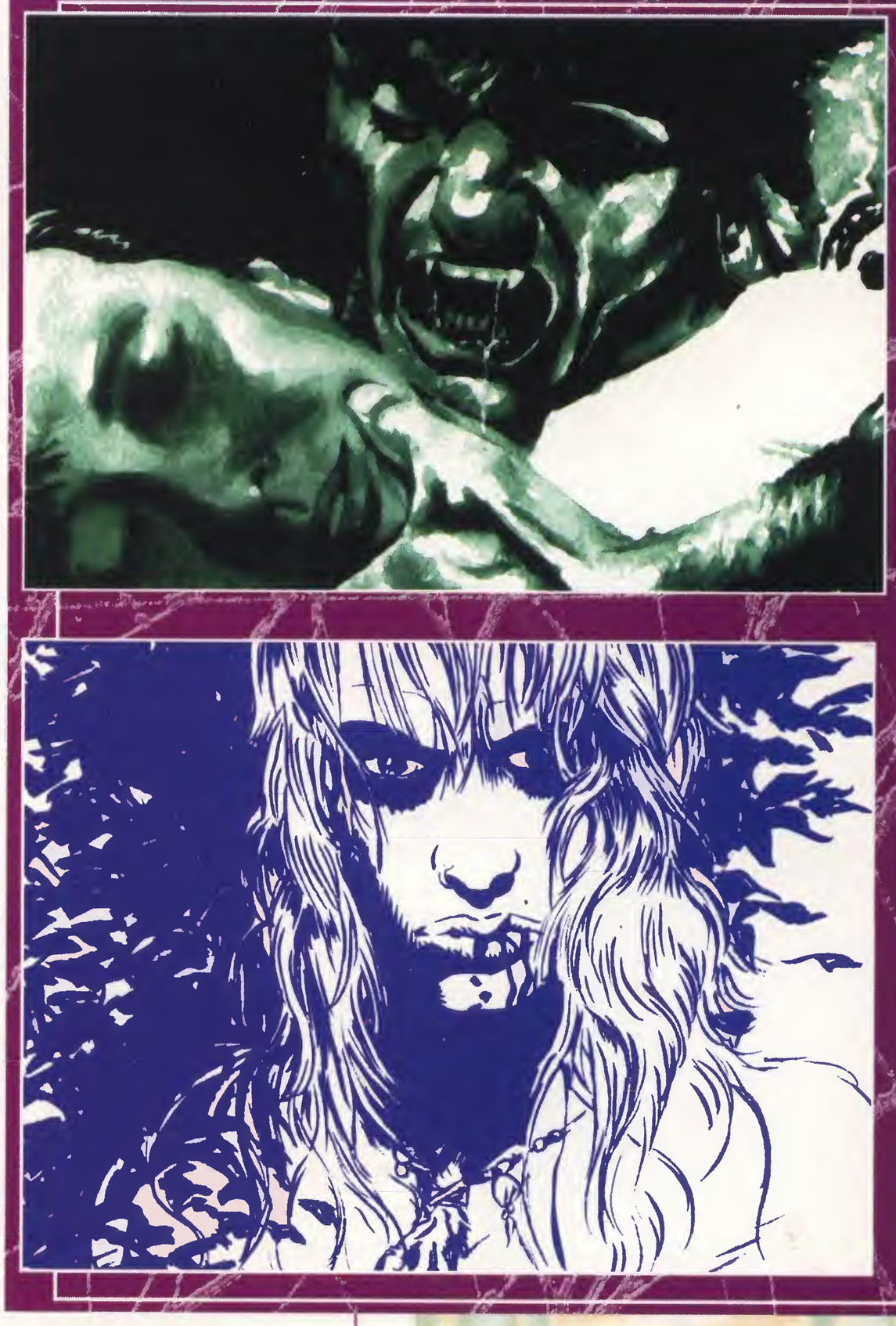
Wampir jest jednocześnie martwy i nieśmiertelny - jego ciało umarło, serce nie bije i płuca nie oddychają, ale to sprawia, że się nie starzeje, ciało nie ulega rozkładowi. Skóra jest blada jak u świeżego trupa, a jedyną siłą napędzającą i determinującą działania wampira jest potrzeba krwi - nie dający się nigdy zaspokoić Głód. Krew jest jedynym pokarmem, jaki przyjmują wampiry. Krew daje im możliwość regeneracji i widzenia w ciemnościach, a także możliwość posługiwania się niesamowitymi mocami.

Ekscytujące, nieprawdaż?

O wampirach już pisałem, przejdźmy zatem do tworzenia postaci. Z jednej strony jest to system bardzo prosty, a z drugiej skomplikowany. Prosty, bo punkty na poszczególne cechy (Atrybuty, Zdolności, Atuty, Dyscypliny, Siłę Woli, Człowieczeństwo) przydzielamy według własnego uznania. Skomplikowany, bo proces tworzenia postaci wymaga dość dużego zaangażowania emocjonalnego, starannego przemyślenia jej charakteru. Tworzenie zaczynamy od Roli, jaką postać pełni w społeczeństwie ludzkim - jesteś nauczycielem, czy politykiem? Może detektywem? A co byś powiedział na bandytę? Artystę? Możliwości jest wiele, tym trudniej jedną z nich wybrać. Klan, do którego wampir należy, to coś więcej niż organizacja czy rodzina, to obciążenie dziedziczne pewnymi uprzedzeniami i cechami, charakterystycznymi dla danego Klanu. Przynależność do Klanu ogranicza w pewien sposób gracza - narzuca chociażby sposób ubierania się i stosunek do świata i innych wampirów. Możesz także zostać Bezklanowcem, pariasem w świecie wampirów, ale jest to czasem dość niewygodne - na pewno nie możesz liczyć w trudnej sytuacji na pomoc życzliwych ci wampirów, bo takich nie znajdziesz. Pariasi nie są szczególnie kochani przez członków Rodziny, jednakże nie podlegają wyżej wymienionym ograniczeniom.

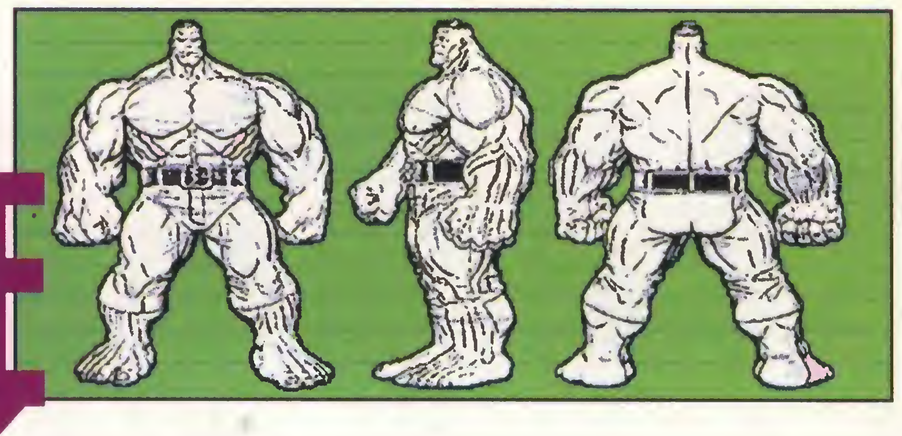
Mimo tego podziału wszystkie wampiry obowiązują pewne zasady, za łamanie których grożą surowe kary, z Ostateczną Śmiercią włącznie. Zasady te nazywane są Tradycjami, z racji ich ginącej w pomroce dziejów historii. Tradycji jest sześć i regulują one kodeks zachowań międzywampirzych. Pierwsza Tradycja wyjaśnia jednocześnie i podtytuł gry, i cały złożony system zachowań wampirów. To Tradycja Maskarady, a zakazuje ona ujawniania się śmiertelnikom i opowiadania o Rodzinie - to wydałoby ją na wielkie niebezpieczeństwo.

cdn.



Vampire, Werewolf, Mage, Wraith, The Storyteller System, Ghost, Faerie, A World of Darkness i Gothic-Punk są znakami handlowymi White Wolf, Inc.

THE INCREDIBLE HULK



HAMMER

Dzisiaj porozmawiamy o sałacie. Nie, to nie jest poradnik, jak robić zakupy w warzywniaku. To drugi odcinek galerii twardzieli, a mowa w nim będzie o sałacie Marvela. Niesamowity Hulk wita wszystkich swoich wielbicieli.

Jeden z największych superbohaterów Marvela powstał za sprawą Stana Lee i Jacka Kirby w roku 1962. Od tego czasu przechodził liczne zmiany. Występował solo i w barwach takich supergrup jak Avengers, Defenders czy, ostatnio, Pantheon. Ratując swą kuzynkę (Jennifer Walters), poprzez transfuzję własnej krwi przyczynił się nawet do powstania She-Hulk.

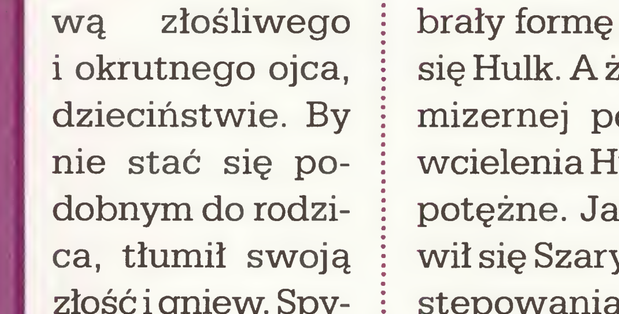
DR BANNER

Był sobie Robert Bruce Banner. Inteligentny chłopiec o ciężkim, zasprawą złośliwego i okrutnego ojca, dzieciństwie. By nie stać się podobnym do rodzica, tłumił swoją złość i gniew. Spychanie do podświadomości doznanych krzywd, oraz psychiczne urazy spowodowały, że w jego umyśle powstały trzy osobowości, odzwierciedlające różne strony jego charakteru. Wściekły Hulk reprezentuje tłumione w dzieciństwie uczucia, a Szary Hulk agresywną naturę i ciemną stronę duszy dorosłego Roberta. Dominującą osobowością jest jednak dr Banner - typowy naukowiec, zawsze usiłujący znaleźć logiczne wyjaśnienie zjawisk i zdarzeń.

Bruce Banner

174cm 58kg
IQ: geniusz
siła: normalna

Światowej sławy fizyk, zamknięty w sobie, zły zmienia się w Hulka, ma zbawienny wpływ na pozostałe wcielenia.



Tempo, w jakim Hulk się regeneruje jest imponujące.

W wyniku wypadku dr Banner zostaje napromieniowany promieniami gamma. Większość istot żywych ginie w takich okolicznościach. Nieliczne, które przeżywają, poddane mutagennemu działaniu promieni zmieniają się w to, co kryje ich podświadomość.

Wściekły Hulk

210cm 470kg
IQ: na poziomie dziecka
siła: podnosi min. 90t

Ufny, szuka miłości i towarzystwa, ale jest bardzo podejrzliwy i często używa swoich pięści.

3 x HULK

Ukryte osobowości przybrały formę cielesną i narodził się Hulk. A że Robert był raczej mizernej postury, wszystkie wcielenia Hulka są wyjątkowo potężne. Jako pierwszy pojawił się Szary Hulk. W miarę postępowania mutacji skóra mu zzieleniała, ale dopiero z czasem wyparł go Wściekły Hulk.

Zmiany wewnętrzne i zewnętrzne, jakie na przestrzeni lat przechodził Hulk, są wynikiem walki trzech osobowości o dominację. Doc Samson, łącząc je wszystkie w jedną, położył kres tym zmaganiom. Tak powstał Połączony Hulk (lub po prostu Hulk) o intelekcie Bannera, sile Wściekłego, a stosunku do otoczenia właściwym Hulkowi Szaremu.

CO MOŻE HULK

Jest to prawdopodobnie najsilniejsza postać universum Marvela. Może podnieść ciężar około 100 ton. Na początek oczywiście, bowiem poziom jego siły jest trudny do określenia: w dużej mierze zależy od poziomu adrenaliny we krwi bohatera. Innymi słowy, im bardziej Hulk się wkurzy, tym mocniej przyłoży. Najsilniejszą częścią jego ciała są nogi. Dzięki ich mocy jednym skokiem potrafi pokonać odległość kilkunastu kilometrów. W jednym z odcinków udało mu się niemal wyskoczyć w kosmos. Potężną bronią Hulka jest też klaskanie w dłonie z ogromną siłą. Powstaje wtedy w powietrzu fala uderzeniowa o mocy zdolnej spory budynek zrównać z ziemią.

Połączony Hulk

225cm 522kg
IQ: geniusz
siła: podnosi min. 100t

"Produkt końcowy", nie zmienia się w żadną inną postać, chętnie pomaga innym.

She - Hulk

Zdolność błyskawicznej regeneracji czyni go praktycznie niezniszczalnym. Odzyskanie prawie pół tony masy własnego cia-

© To jest Lou Ferrigno, pomalować na zielono i Hulk jak żywy.

ła, straconej podczas walki z Vectorem z U-Foes, zabrało Hulkowi kilka sekund. Dzięki takim zdolnościom jest on odporny na działanie wszelkich trucizn. Może przezwyciężać obracający w kamień dotyk Graya Gargoyle, czy - zmieniający w bryłę lodu - Frosta. Nie dość na zdolnościach szybkiej regeneracji: Hulk charakteryzuje się również wyjątkową wytrzyma-

łością. Jest całkowicie odporny na broń konwencjonalną (to znaczy, że kule się od niego odbijają). Może przetrwać w przestrzeni kosmicznej, a nawet przeżyć wejście w atmosferę bez jakiejkolwiek ochrony. U dentysty nawet by nie jęknął, ale do wyrwizębów nie chodzi: próchnica też się Hulka nie ima.

Nasz bohater posiada także zdolność bezbłędnego lokalizowania ludzi i miejsc. Zwłaszcza jednego miejsca: tego, w którym dr Banner przeistoczył się w Hulka. Trafi tam z każdego zakątka kuli ziemskiej.

Szary Hulk

195cm 400kg
IQ: normalny
siła: podnosi min. 75t

Przebiegły i brutalny, reprezentuje mroczną stronę duszy Bannera, pojawia się tylko w nocy.

NIE TYLKO KOMIKS

Popularność Hulka spowodowała, że pisano o nim książki, a nawet powstał film,

Maestro

Alternatywna wersja Połączonego Hulka. Jedyny superbohater, który przeżył wojnę atomową i został dyktatorem stworzonego przez siebie miasta Dystopii. Po latach nieustannych zdrad i nienawiści zaczął gardzić ludzkością.

© Maestro

w którym zieleńca zagrał fenomenalny Lou Ferrigno (taki facet, trochę większy od Arnolda). Niedawno pojawiła się też w sprzedaży gra "The Incredible Hulk. The Pantheon Saga" - komnatówka, w której kierujemy naszym ulubionym olbrzymem. Jednak tym, czego od dawna z niecierpliwością oczekujemy, jest wydanie serii przygód Hulka w Polsce. Może się kiedyś doczekamy?

THORGAL odc.2

Witam w kolejnym odcinku przygód Thorgala. Dziś zapraszam na piknik "Nad jeziorem bez dna". Tu po raz trzeci spotykamy naszego bohatera.

Małżeństwo Thorgala i Aarici zostało szczęśliwie zawarte. Nowożeńcy opuszczają rodzinną wioskę, aby udać się na poszukiwanie miejsca, gdzie mogliby spokojnie uwić sobie gniazdko. Niedoczekanie. Już na pierwszych rozstajach spotykają pokracznego posłańca, wiodącego ich do zagadkowego miejsca, gdzie czeka na nich... pułapka.

Thorgal musi (incognito) stanąć do dziwnego konkursu, aby odzyskać porwaną Aaricię. Jak to się skończy? To chyba nietrudna zagadka, ale jej rozwiązanie pozostawiam wam. Zwróćcie natomiast uwagę na dwie postacie pojawiające się w tej historii. Strażniczkę Kluczy warto zapamiętać, spotkamy ją bowiem jeszcze wielokrotnie m.in. ratującą życie naszego bohatera. Drugi osobnik to Volsung de Nichor. Tego łotra ujrzymy ponownie w najmniej spodziewanym momencie.

I to wszystko na dzisiaj. Zapraszam na następny odcinek.

40.000

WARHAMMER cz. 1

GREGORIOUS

Czas: 41 tysiąclecie
Miejsce: Galaktyka
Zdarzenie: mała potyczka podczas odwiecznej wojny dobra ze złem, Imperium z Chaosem.

Chwała Imperatorowi !

Dowódca IX Legionu Adeptus Astartes - Krwawe Anioły melduje:

Przy użyciu dwóch kompanii Kosmicznych Marines wspartych czterema kompaniami Gwardii Imperialnej, Legion nasz odbił twierdzę Nagerthorn na planecie XW-213. Straty własne: 3 Marines i 15 Gwardzistów. Zadane straty: 23 Genestalerów, 2 Wojowników Tyranidów, 1 Mag oraz niezliczone zastępy Hybryd Genestalerów.

Odzyskana twierdza aktualnie jest w stanie zadowalającym, pomimo wielu zmian wprowadzonych przez najeźdźców. Prace remontowe w toku.

Oby Imperator żył wiecznie !
Dowódca IX Legionu
Adeptus Astartes.

Imperator i jego Administracja dostają codziennie tysiące podobnych raportów. Napływają z każdego krańca Galaktyki, gdzie toczy się konflikt zbrojny. Każdego dnia tysiące ludzi umiera i tysiące nowych rekrutów zaciąga się w szeregi Gwardii Imperialnej, by bronić ludzkości i Imperium przed wrogami.

I to przed nie byle jakimi wrogami - rebeliantami, dzikimi Orkami, potwornymi obcymi Tyranidami, czy wreszcie przeciw największemu wrogowi Imperatora: Bogami Chaosu. Oni to właśnie wywołują większość konfliktów we wszechświecie, a kontrolują swoje armie z Oka Terroru.

Świat wieku czterechsetnego jest brutalny, stechnicyzowany, okrutny i ciemny. Ludzie dawno zapomnieli o śmiechu i szczęściu. Ich egzystencja jest krótka, a jedyną radość niesie im zwycięstwo nad wrogiem. Ludzkość (czyli Imperium), dzięki potężnej technice członków Adeptus Mechanicus, rozprzestrzeniła się w niemal całej Galaktyce. Jest to jej nadzieja i jej przekleństwo: olbrzymie odległości zachęcają śmiertelnych wrogów Imperatora do atakowania ludzkich siedzib, a z drugiej strony, ułatwiają przetrwanie - o wiele trudniej jest podbić tysiąc planet niż jedną.

Imperium rządzi Imperator. Z racji tego, że został poważnie ranny podczas Herezji Horusa, spoczywa teraz na podtrzymującym życie Złotym Tronie, na Ziemi. Siłą swego umysłu dociera do najdalszych zakątków Imperium, by je ochraniać. Na szczęście, nie On jeden zajmuje się sprawami całego Imperium. Olbrzymia machina administracyjna pomaga mu w tym, tworząc wyspecjalizowane komórki i piony do różnego rodzaju zadań. I tak mamy: bezpośrednio pod Imperatorem dwunastu Lordów Ziemi; do spraw stricte administracyjnych - Adeptus Terra, do spraw łączności - Adeptus Telepathica, do spraw techniki - wspomnianych Adeptus Mechanicus, do cichych robót - Officio Assasinorum, itd.

Także siły zbrojne imperium są podzielone na wiele rodzajów wojsk: Gwardia Imperialna to mięso armatnie, chociaż czasem dobrze wyposażone. Kosmiczni Komandosi (Adeptus Astartes) to elita piechoty, doskonale uzbrojeni i opancerzeni oraz poprawieni genetycznie wojownicy. Elita elit to Szarzy Rycerze, Marines wyszkoleni do walki z demonami i pomiotem Chaosu w ogóle. (O wszystkich rodzajach wojsk w następnym numerze Resetu.)

W takim to świecie przyszło ludzkości toczyć swe bitwy o przetrwanie. Bitwy krwawe, długie, pełne niespodzianek i taktycznych zwrotów. Pełne gwizdu kul, huku bolterów, krzyków Orków i śpiewów Kapelanów, krwi, dymu, smaku zwycięstwa i goryczy klęski. Jak to bitwy...

Niestety, nie możesz się, szanowny strategu, przenieść w te piękne i cudowne czasy permanentnej wojny. Ale:

jak nie Mahomet do góry, to góra do Mahometa

Firma Games Workshop, znana wielu miłośnikom gier komputerowych, w 1993r. wypuściła na rynek nową strategiczną grę stołową, wraz z "Warhammer Fantasy Battle" wyznaczającą nowe trendy w dziedzinie gier strategicznych.

Mówimy oczywiście o Warhammerze 40 kilo, ulubionej i jedynej grze tysięcy graczy na całym świecie.

WH40K to gra strategiczna stołowa, dla odróżnienia od planszowej. I tu tkwi jej główna zaleta: nie ma czegoś takiego, jak plansza sensu stricte. Wystarczy stół w kuchni, trochę okruchów z chleba, wy-

schnięta cytryna... Jasne, żartuję. Ale to prawda, że wystarczy stół. Oraz trochę drzewek i parę domków od kolejki PIKO, jakaś gipsowa górka - i już mamy piękne pole bitwy. A grasz figurkami o wysokości około 5 centymetrów, z których każda przedstawia jednego żołnierza (lub pojazd - wtedy jest odpowiednio większa). Zabawa niesamowita, zwłaszcza że

musisz je sam pomalować !!

Figurki bowiem GW dostarcza nie pomalowane, co może zniechęcić początkujących graczy (przecież ja nie umiem!). Ależ skąd! To dość proste, tylko wymaga dużo cierpliwości i czasu (tak jak dzieci - a prawie wszyscy je mają). GW, by ułatwić tę skomplikowaną czynność, oferuje zestawy farb oraz pędzelki różnego formatu i rodzaju. Poza tym, zdjęcia pomalowanych figurek drukowane są w miesięczniku "White Dwarf".

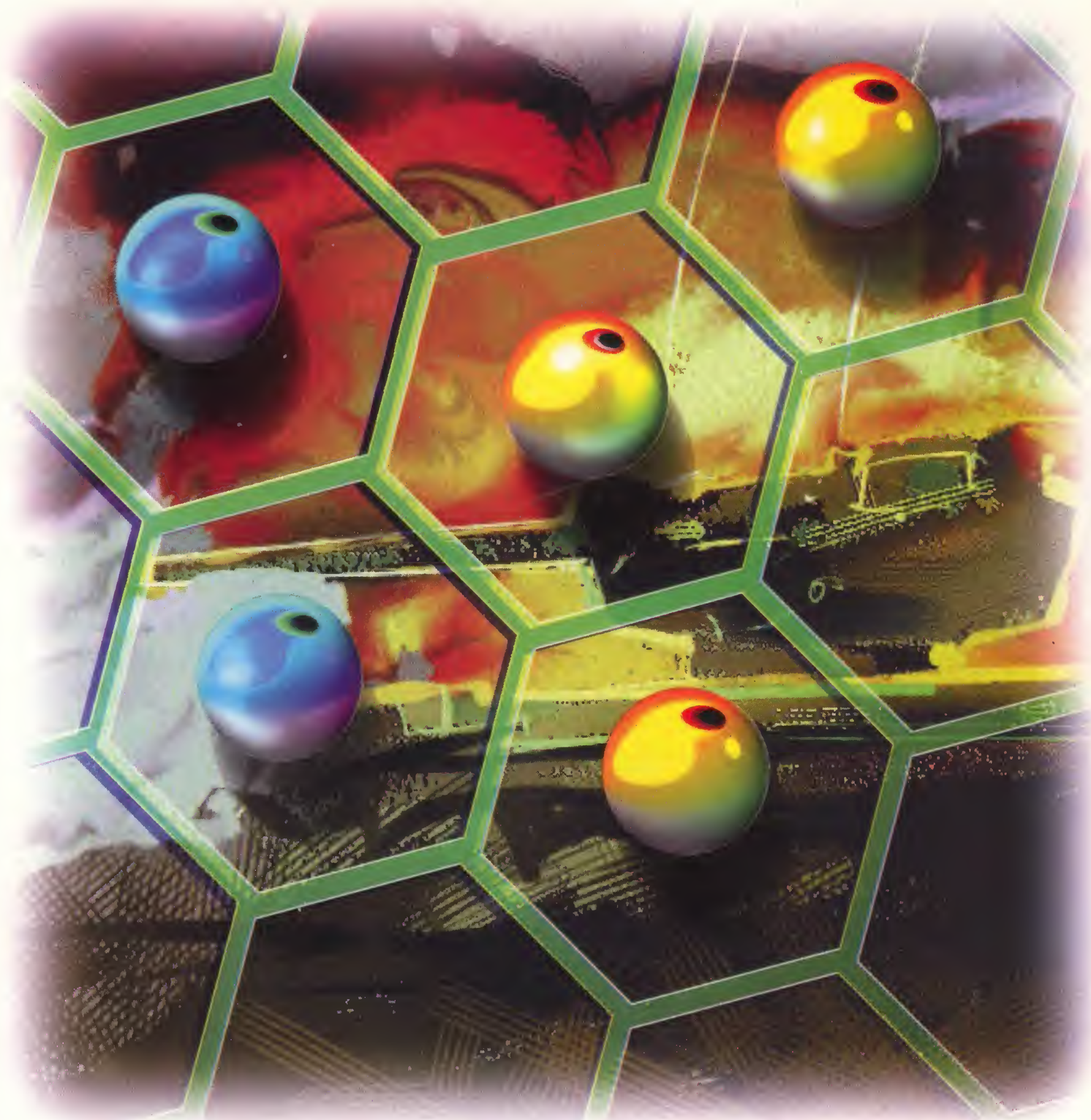
Co prawda, trzeba trochę poćwiczyć, by dojść do takiego malarskiego mistrzostwa, ale wszystko przed tobą. Na pewno przyjemniej gra się kolorowymi figurkami niż szarosrebrnymi, prawda?

Gra ta to zaiste coś cudownego dla prawdziwego, krwiożerczego stratega: duże figurki, proste zasady, trójwymiarowe pole walki. Jest pięknie! Widać dzikie oczy nacierających żołnierzy, pędzących wprost na walących z obu luf Kosmicznych Marines Chaosu, zaciśnięte zęby operatora ciężkiego działa plazmowego. celującego w nadbiegającego Orka i czerwone pancerze smukłych Eldarów. Czuć, naprawdę czuć prawdziwy smak bitwy, szaleństwa zabijania i dymu spalonych opon. Dym? Stop! To czajnik!

ciąg dalszy nastąpi ...

BERGER pola bitwe papierowe

Poprzednim razem liznęliśmy wspólnie zaledwie szczycik przepysznej górki lodowej papierowych gier i symulacji wojennych (zwanych WAR GAMES w odróżnieniu od STRATEGY GAMES). Dziś porozkoszujemy się lizaniem ciągle jeszcze tego samego czubka, tyle, że z innej strony. Zajmiemy się zasadami prostych gier w skali strategicznej, opartych na podziale mapy na obszary.



Gry oparte na siatce heksagonalnej doskonale nadają się do rozgrywek w skali taktycznej i operacyjnej. Gry strategiczne o wiele lepiej prezentują się na planszy podzielonej na obszary. Można wtedy skupić się na sztuce dyplomacji, pobieraniu podatków, wystawianiu armii i straszeniu wroga swoją siłą. Gracz, zarządzając państwem, nie traci siły na rozważanie, na który heks (kwadrat) przesunąć jednostkę, która pozycja będzie najlepsza.

Plansza

Najprostszą metodą sporządzenia planszy jest skserowanie oryginalnej mapy. Pamiętać jedynie trzeba, że kopia musi być odpowiednio powiększona, tak by było na niej coś widać, a jednocześnie by pasowała do rozmiaru stołu, którym dysponujemy w domu. Następnie, mazakami zaznaczamy obszary odpowiadające historycznym regionom, krainom itd. i wypisujemy ich nazwy dla ułatwienia orientacji.

Obszary te w przyszłości służyć nam będą do regulowania ruchu jednostek, pobierania opłat itp. Warto więc poświęcić trochę wysiłku, by obszary były w miarę podobnej wielkości, a ich rozmieszczenie nie dawało żadnej ze stron przewagi na starcie.

Żmudniejszą metodą jest ręczne przerysowanie interesującej nas mapy na planszę. Trzeba wtedy porównać rozmiar mapki wzorcowej z docelową wielkością naszej planszy i przenieść kontury lądów (pomagając sobie choćby siatką cieniutko wyrysowanych kwadratów). Później zostanie nam tylko rozpisanie wnętrza "lądu" na obszary i pokolorowanie planszy.

Warto jeszcze nadmienić, że istnieją dwa podstawowe rodzaje połączeń między obszarami. Obszary mogą albo stykać się ze sobą bezpośrednio, albo też (funkcjonując niezależnie) być połączone ze sobą "drogami", czyli liniami. Jest to rozróżnienie po części estetyczne, a po części merytoryczne. "Drogi" dają nam bowiem możliwość różnicowania liczby punktów ruchu, które mu-

ew

simy wydać przy przejściu z jednego obszaru na drugi.

Ekonomia

W warstwie ekonomicznej obszary służą nam do pobierania podatków, dzięki którym możliwy jest byt naszego państwa. Ustalenie opłat pobieranych z danego obszaru to ważna czynność, często decydująca o jakości gry. Określenie konkretnych sum winno spełniać dwa warunki: (1) gracze muszą mieć równe możliwości; (2) obszary historyczne powinny cechować się realnym bogactwem.

Cyfrę podatków najlepiej wypisać tuż pod nazwą prowincji czy obszaru. W prostych grach nie ma co porywać się na wszelkiego rodzaju innowacje (rozwój przemysłu, rolnictwa itp.) powiększające sumę podatków z danego obszaru - ponieważ niepotrzebnie skomplikuje to rozgrywkę, która na razie ma nas nie znużyć, ale wciągnąć w świat gier. Jedyne, co można z tym zrobić na początku, to ustalić, że można - powiedzmy - zdwoić podatki z danej prowincji czy obszaru, ale w zamian należy rzucić kostką. Jeżeli wypadnie 5, 6 (przy rodzimej prowincji) lub 4, 5, 6 (przy podbitej), to wybucha bunt. Ustawiamy na takiej prowincji żeton buntu i dopóki nie wkroczą tam nasze oddziały (chyba, że już są - to po bólu od razu) nie mamy stamtąd pieniążków (do następnego etapu, nawet jeżeli przez obecność naszych wojsk bunt zgasł w zarodku).

Wydawanie pieniędzy

Gdy już mamy wyrysowane obszary i ustalone z nich podatki, czas pomyśleć, na co w grze można wydawać pieniądze. Jak w życiu: możliwości jest mnóstwo. Skupmy się więc na kilku najważniejszych. Podstawową rzeczą będzie, jak na grę wojenną przystało, wydatkowanie pieniędzy na siły zbrojne. Wydatki tego typu powinny dzielić się na trzy rodzaje: (1) powołanie danego oddziału do życia; (2) utrzymywanie go w czasie pokoju; (3) utrzymywanie go w czasie wojny.

Ten trójpodział jest ważny o tyle, że autorzy gier, unikając go zazwyczaj, pozbawiają graczy możliwości autentycznego przeżycia rozterek władców, którzy musieli siedzieć spokojnie z braku pieniędzy (lub surowców, które tu występują również zbiorczo pod postacią mamony) na prowadzenie wojny, choć mieli na to wielką ochotę.

Zazwyczaj w grach otrzymujemy podobne ilości pieniędzy co rok (etap), dzięki czemu wystawiamy coraz większe ilości jednostek. Jest to bujda na resorach. Wojna kosztuje, a jej koszt wzrasta w miarę prowadzenia wojny. Dlatego też, jeżeli koszt wystawienia jednostki piechoty ustalimy na 3, jej utrzymanie w czasie pokoju na 1, to koszt w czasie wojny winien podskoczyć do 5 lub 6. Tak, tak. Pamiętaj też, że często dostawcy byli nieuczciwi, i o ile w garnizonach mogłeś jeszcze jakoś kontrolować sytuację, to podczas wojny rządzili oni.

Kolejnym celem, dla którego kolekcjonujemy pieniążki, jest przekupywanie lub rozwiązywanie jednostek przeciwnika (ale to tak gdzieś do czasów Wielkiej Rewolucji Francuskiej), budowanie twierdz (podnoszą obronność obszaru, ale nie mogą się ruszać), budowanie floty, pomoc finansowa dla innych graczy itp.

Siły zbrojne

Jednostki bojowe zazwyczaj trzeba wystawić, kupić, wynająć. Ale w grach o czasach starożytnych lub o średniowieczu istnieje też możliwość (konieczność?) otrzymywania jednostek z racji samego faktu posiadania danego obszaru. Wtedy to należy ustalić dla obszarów mniejsze przychody finansowe, ale w zamian (powiedzmy, za każde dwa punkty z danego obszaru) powinniśmy otrzymywać albo wolnych wojowników, albo rycerzy. Tych bowiem nie można było kupować.

Rodzaj	Piechota	Kawaleria	Czołgi	Lotnictwo	Flota
siła oddziału	2	2 lub 3 zależy od epoki	4	4	4
wystawienie	2	3	4	6	8
utrzymanie w czasie pokoju	3	4	8	10	10
utrzymanie w czasie wojny	3	4	8	10	10

Jest to o tyle ciekawe, że trzeba wtedy wprowadzić dodatkowy żeton, oznaczający fakt pobrania z danego obszaru rycerstwa (nie ma go tam tyle, by co etap pobierać nowe drużyny). Ponadto, rycerstwo lub wojownicy powinni pod koniec roku być zdejmowani z planszy (żeton wybrania usuwamy), ponieważ muszą przypilnować prac domowych. I oto okazuje się, po co należy dokupić trochę piechoty zaciężnej: ktoś musi utrzymać zdobytą prowincję.

W każdej epoce należy zachować odpowiednie proporcje w wydawaniu pieniążków na poszczególne rodzaje jednostek.

Ruch i walka

Ruch w grach obszarkowych jest banalny. Przemieszczamy się za jeden punkt ruchu o jeden obszar. Stajemy wtedy, gdy na obszarze są obecne siły przeciwnika. Możemy ruszyć się w następnym etapie, jeżeli mamy więcej jednostek (lub silniejsze) niż przeciwnik.

Walkę można spokojnie przeprowadzić na zasadach podobnych, jak w grze na kwadratach. Obowiązuje wtedy tabelka znana wam z poprzedniego numeru Resetu.

Etapy gry

Na zakończenie trzeba powiedzieć kilka słów o etapach gry. W grach szybkich, nie wymagających finezji, etap może odpowiadać rokowi lub nawet kilku latom. W grach bardziej rozwiniętych etap może odpowiadać półroczu lub kwartałowi. Istnieje wtedy możliwość opóźniania w wystawianiu jednostki (ale tylko kupowanej, a nie np. rycerstwa).

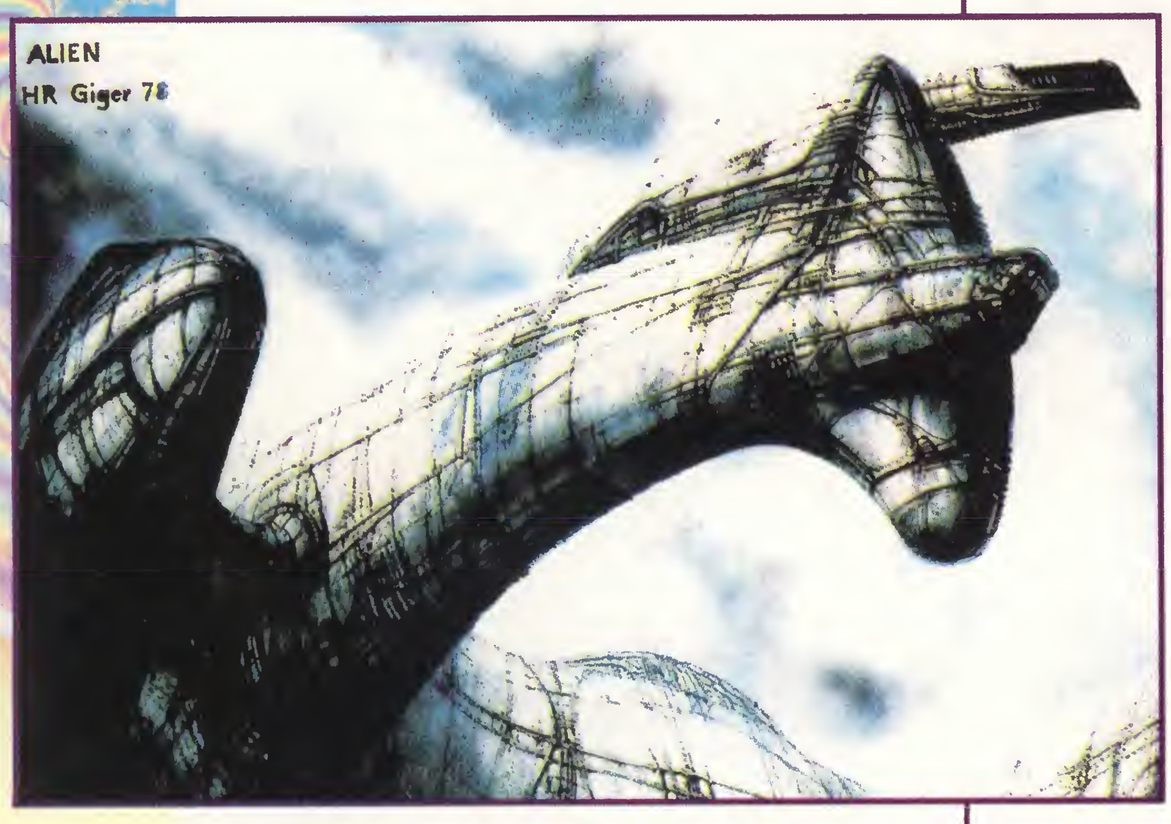
Powiedzmy sobie wprost. Żaden oddział nie powstaje od razu. Piechota i kawaleria wchodzą na planszę jeden etap od czasu zakupu, a lotnictwo i czołgi dwa etapy po zakupie. Flota to już poważny problem, dlatego budujemy ją przez trzy lub nawet cztery etapy.

W każdym etapie winniśmy uwzględnić fazę zbierania podatków, dyplomacji (wtedy też pożyczamy pieniążki), ruchu, walki, a na końcu wydawania i wystawiania.

I już. W powyższym opisie nie pomieściłem wszystkich zagadnień, a inne tylko z lekka przetarłem ściereczką z kurzu, ale to dopiero początki: w kolejnych odcinkach będziemy ćwiczyć poszczególne elementy aż do bólu.

OBCY 4: ZMARTWYCHWSTANIE

MACIEJ OGIŃSKI



PONURE, BRUTALNE I PEŁNE FASCYNACJI NIEZNANYM FILMY SPOD ZNAKU "ALIEN" UŚWIADOMIŁY LUDZIOM NA CAŁYM ŚWIECIE, JAK ZŁUDNA JEST POTĘGA GATUNKU LUDZKIEGO.

Kiedy główna bohaterka serii, kosmiczna wojowniczka Ripley rzuciła się w ogień, historia wydawała się mieć swój koniec. Alien War trwa jednak nadal. Po niedawnym sukcesie 3D-Shootera ALIEN TRILOGY (wersja PSX), kierownictwo wytwórni 20th Century Fox wyszukało odpowiedniego człowieka do reżyserii czwartej części sagi. Jest nim współtwórca psychodelicznych "Delikatesów" i awangardowego "Miasta Zaginionych Dzieci" - Jean-Pierre Jeunet. "Alien: Resurrection" ma wejść na ekrany amerykańskich kin na przełomie lata i jesieni tego roku.

Sigourney Weaver zagra znowu (nomen omen) Ripley - podpisała już kontrakt. W filmie weźmie także udział Winona Ryder, która wcieli się w postać pewnego androida. Oczywiście duszą projektu jest dotychczasowy projektant dekoracji i designer Obcych, kontrowersyjny malarz H.R. Giger.

W zapowiedziach twórców, "Zmartwychwstanie" ma być najostrzejszym ze wszystkich dotychczasowych odcinków sagi. Możemy spodziewać się więc klimatu zbliżonego bardziej do "Powrotu", niźli do pierwszej czy trzeciej części serii. Z pewnością nie będzie to jednak ostatni rozdział historii - Sigourney Weaver zapowiedziała już "Alien 5"!

Zarówno reżyser, jak i aktorzy wypowiadają się na temat scenariusza bardzo lakonicznie. Ustaliliśmy jednak, że naukowcom z korporacji Weyland-Yutani (twórcy m in. Bishopa i "Winony") udało się na podstawie kodu DNA Ripley stworzyć klon gwiezdnej wojowniczki. Producenci filmu uznają uśmiercenie bohaterki na końcu trzeciego rozdziału za... makabryczną pomyłkę.

W ciągu przeszło dziesięciu lat od ukazania się trzeciej części wiele się zmieniło. Technika komputerowa pozwala na nakręcenie scen o wiele śmielszych i bardziej wyrafinowanych (vide "Star Wars Special Edition") niż piętnaście, a nawet dziesięć lat temu. Pamiętać jednak należy, że najmocniejszą stroną serii "Aliens" są nie efekty specjalne,tylko - pisany przez duże "K" - Klimat.

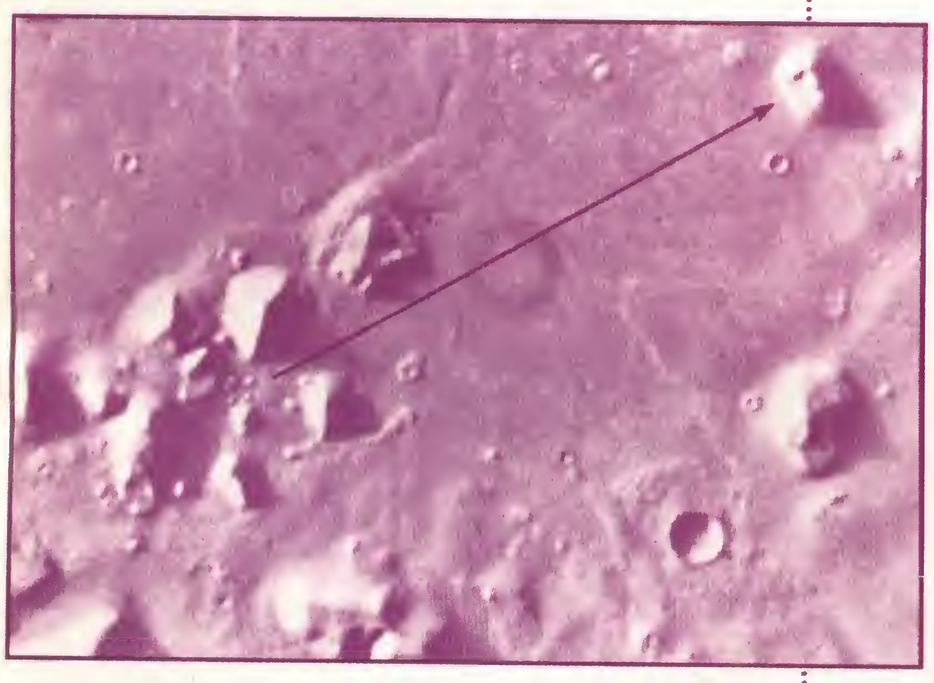
MARSJAŃSKA TWARZ

MICZ

PRZEZ KOSMOS OD PRAWIE 30 LAT MKNIE SONDA PIONIER, ZAWIERAJĄCA SŁYNNE PRZESŁANIE LUDZKOŚCI DO OBCYCH CYWILIZACJI. CZY KIEDYKOLWIEK ZNAJDZIE ONO ODBIORCĘ? CZY OBCY W OGÓLE ISTNIEJĄ?

Wpatrujemy się w gwiazdy, w milczące światy, poszukując życia. Nasłuchiwanie radiowych odgłosów kosmosu nie przyniosło rezultatów. Tymczasem niemalże w zasięgu ręki, na pobliskim Marsie, znajduje się coś, co może być dowodem na obecność inteligentnych istot poza Ziemią.

Wszystko zaczęło się w 1976 roku, gdy do Marsa zbliżyły się amerykańskie sondy Viking. Był to ogromny, sponsorowany przez NASA projekt, którego celem było dostarczenie zdjęć z planety. Sondy najpierw okrążały Mars po orbicie, potem zaś wystrzeliły lądowniki, które dotarły do samej powierzchni planety i wykonały fotografie. Jakież było rozczarowanie wszystkich „chcących uwierzyć", gdy zobaczyli na nich ciągnącą się po horyzont czerwonawą pustynię. Najmniejszych śladów życia! Oczywiście, aby jednoznacznie dowieść nieobecności jakichkolwiek form życia, trzeba



by poddać szczegółowej analizie próbki gruntu. Tym niemniej, zdjęcia z lądowników Viking zamknęły usta fantastom bajdurzącym o istnieniu na Marsie miast i łączących je ze sobą dróg. Na Marsie zdawała się panować martwa cisza.

Na Ziemi też było dość cicho, i oto została zwołana konferencja prasowa, podczas której publicznie zaprezentowano owoce misji Vikinga. Z początku nikt nie zwrócił uwagi na szczegóły, jakie kryły się na fotografiach, aż jeden z pracowników NASA zażartował, że jedna z form skalnych wygląda jak ludzka twarz. W tym momencie narodziła się legenda.

Faktycznie, w rejonie Cydonia na Marsie znajduje się formacja skalna o 2.5 km szerokości, 2km długości i 400m wysokości, przypominająca ludzką twarz. Na zdjęciu jej prawa część przesłonięta jest cieniem. Wyraźnie widoczny jest lewy oczodół, nasada nosa i fragmenty zębów. Do akcji wkrótce wkroczyli analitycy. Obraz z Vikinga został przetworzony komputerowo. W wyniku uzyskano... widok rzeźby, która w żadnym wypadku nie mogła powstać w sposób naturalny. Oczywiście, wielu sceptyków odmawia uzyskanym w ten sposób dowodom miana naukowych.

To jednak nie wszystko. 20km na południowy zachód od Twarzy znajdują się kolejne przedziwne formacje skalne - „Miasto Inków". Na fotografiach widzimy twory do złudzenia przypominające piramidy. Ostre wierzchołki, pięć ścian bocznych. Nawiasem mówiąc, słowo „Cairo" (Kair - stolica Egiptu) w swoim pierwotnym znaczeniu oznacza nic innego, jak „Mars". Tylko krok stąd

do kolejnych pytań. Na żadne z nich nie ma jednak jednoznacznej odpowiedzi.

Na następnych stronach prezentujemy krótką historię podboju Marsa. O ironio, roi się ona od tajemniczych zamilknięć sond i wielu innych awarii, które... nie, niczego nie będziemy sugerować. Przedstawiając same fakty, chcemy pobudzić Waszą wyobraźnię.

MARS
PODBÓJ CZERWONEJ PLANETY

AS

Mars jest czwartą od Słońca planetą w Układzie Słonecznym. O połowę mniejszy od Ziemi, pokryty rdzawoczerwonym pyłem, znany był już w starożytności. Ponieważ ta „Czerwona Planeta“ jest bardziej oddalona od Słońca niż Ziemia, rok trwa na niej 686 dni. Doba jest niewiele dłuższa od ziemskiej i wynosi 24 godziny i 37 minut. Atmosfera Marsa jest rzadsza od ziemskiej, składa się zaś głównie z dwutlenku węgla, a także z tlenku węgla, pary wodnej, azotu, argonu i innych gazów. Na planecie występują burze piaskowe, świadczące o istnieniu silnych wiatrów w atmosferze oraz o tym, że przynajmniej część powierzchni pokryta jest pyłem. Temperatura na Marsie ulega znacznym wahaniom, ale jest niska: w upalne dni nie przekracza 0°C. Północna część planety to w większości wygładzona, pokryta lawą równina, natomiast półkula południowa zryta jest głębokimi kraterami. Wokół Marsa krążą dwa księżyce: Phobos i Deimos, będące prawdopodobnie fragmentami planetoid.

Moda na „Marsjan“ nastała w roku 1877, gdy niejaki Schiaparelli odkrył na powierzchni czerwonego globu „kanały“, które miały doprowadzać wodę z topniejących czap biegunowych. Kilkadziesiąt lat później owe kanały okazały się być złudzeniem optycznym - i tak rozwiały się wszelkie marzenia o istotach z Marsa. Lecz oto przed kilkoma miesiącami, w znalezionym na Antarktydzie meteorycie sprzed 3,8 miliarda lat odkryto skamieliny przypominające dzisiejsze bakterie, a więc na Marsie istniało kiedyś życie, a sama planeta nie przypominała wielkiej pustyni!

Historia badania Marsa to pasmo niepowodzeń o nad wyraz tajemniczych przyczynach. Oto co bardziej spektakularne klęski.

1) W 1962 roku w wyniku awarii utracono łączność z radziecką sondą Mars 1.

2) W roku 1973 sonda radziecka Mars 4 w wyniku awarii układu korekcyjnego nie weszła na orbitę Marsa, lecz minęła ją w odległości ok. 4 tysięcy km.

3) Dwie radzieckie sondy Fobos 1 i Fobos 2, które miały zbadać księżyce Marsa, w wyniku awarii nie dotarły do celu. Pierwsza minęła cel, a z drugą utracono łączność.

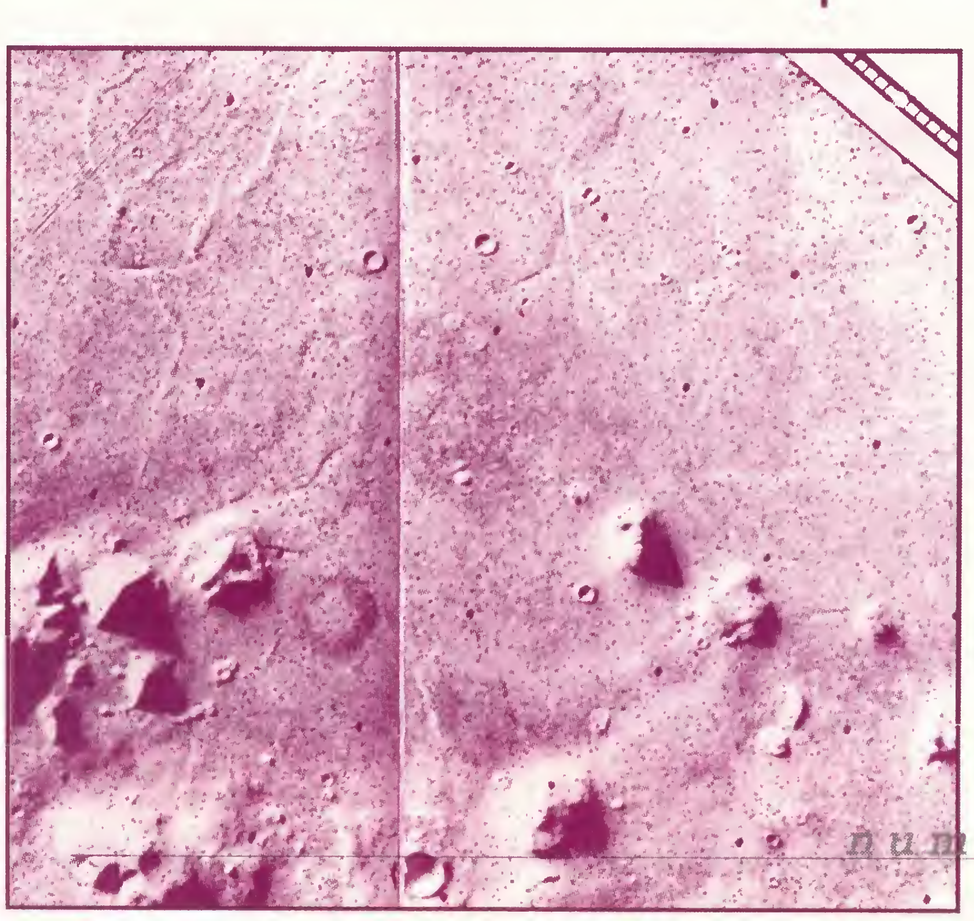
4) 21 sierpnia 1993 roku sonda Mars Observer, po 11-miesięcznym locie, w trakcie przekazywania instrukcji wejścia na orbitę przestała z nieznanych przyczyn reagować na polecenia z Ziemi.

5) Rosyjska sonda Mars 96 warta 300 milionów dolarów zaraz po starcie runęła do oceanu, wraz ze sprzętem pochodzącym z 20 państw, m.in. z Polski.

Żeby nikt nie pomyślał, że pieniądze podatników zawsze szły na marne - pokrótce opiszmy misje, które choć w części się powiodły.

1) W 1971 roku rosyjska sonda Mars 3 i amerykańska Mariner 9 wykonały zdjęcia „Czerwonej Planety“.

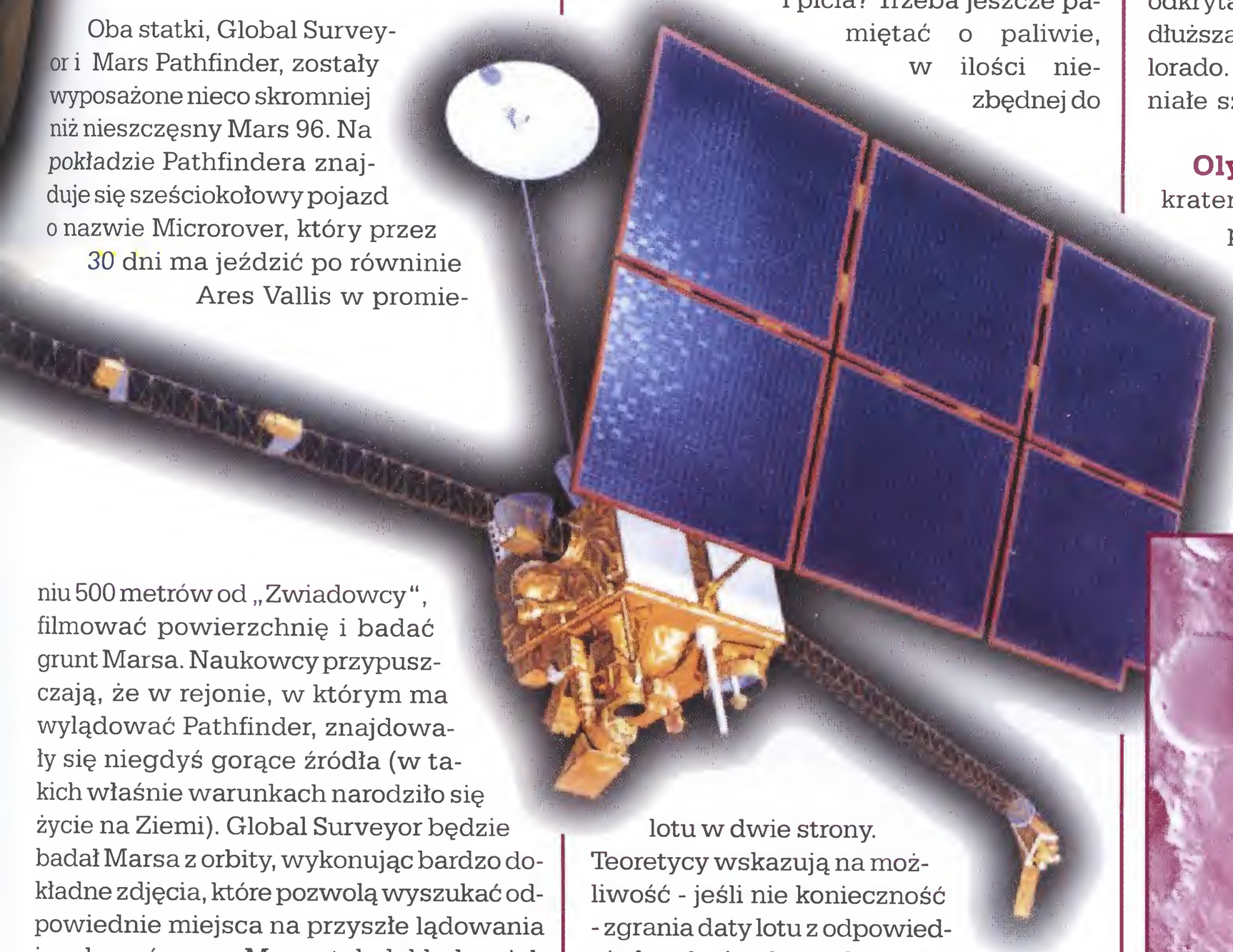
2) Pierwsze na Marsa dotarły dwie sondy amerykańskie Viking 1 i Viking 2. Z orbity wykonano kilka legendarnych zdjęć, które mają przedstawiać „Ludzką twarz“ i „Piramidy“, obiekty wykonane rzekomo przez inteligentne istoty. Sondy nie odkryły na Marsie żadnych śladów życia.



3) Rok temu wystartowały dwie amerykańskie sondy: Global Surveyor i Mars Pathfinder. Pierwsza dotrze do Marsa 4 lipca, druga w połowie września.

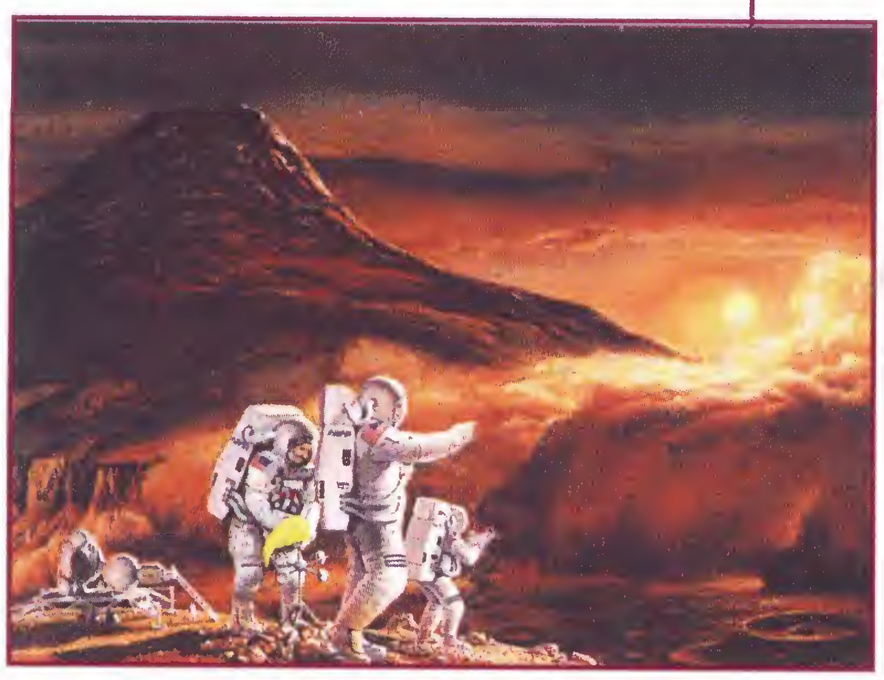
Z przedstawionych powyżej informacji łatwo wywnioskować, że wyprawy marsjańskie prześladuje niesamowity pech. Jak będzie z Global Surveyor i Mars Pathfinder? Tego nikt nie wie. Miejmy jednak nadzieję, że tym razem wszystko się powiedzie, a wykonane zdjęcia ujrzy cały świat.

Oba statki, Global Surveyor i Mars Pathfinder, zostały wyposażone nieco skromniej niż nieszczęsny Mars 96. Na pokładzie Pathfindera znajduje się sześciokołowy pojazd o nazwie Microrover, który przez 30 dni ma jeździć po równinie Ares Vallis w promieniu 500 metrów od „Zwiadowcy", filmować powierzchnię i badać grunt Marsa. Naukowcy przypuszczają, że w rejonie, w którym ma wylądować Pathfinder, znajdowały się niegdyś gorące źródła (w takich właśnie warunkach narodziło się życie na Ziemi). Global Surveyor będzie badał Marsa z orbity, wykonując bardzo dokładne zdjęcia, które pozwolą wyszukać odpowiednie miejsca na przyszłe lądowania i wykonać mapy Marsa tak dokładne, jak mapy Ziemi.



NASA zamierza na początku XXI wieku umieścić na orbicie Marsa sieć satelitów, które zapoczątkują operację „Simple Return" (łatwy powrót). Dzięki temu przedsięwzięciu próbki gruntu Marsa zebrane przez roboty będą mogły być transportowane na Ziemię. Jednak nawet najdoskonalsze maszyny nie zastąpią ludzi. Wizja załogowego lotu na Marsa nie jest już tylko domeną s-f. NASA przewiduje, że już pod koniec pierwszego dziesięciolecia XXI wieku będzie można wysłać na Marsa misję załogową.

Przed wysłaniem ludzi na Marsa należałoby jednak uporać się z poważnymi utrudnieniami. Lot na Marsa trwałby około 7-8 miesięcy - więc gdzie zmagazynować wystarczające ilości jedzenia i picia? Trzeba jeszcze pamiętać o paliwie, w ilości niezbędnej do lotu w dwie strony. Teoretycy wskazują na możliwość - jeśli nie konieczność - zgrania daty lotu z odpowiednią korelacją planet, by wykorzystać grawitację jako dodatkowy „silnik" pojazdu. Mimo że przyszłym astronautom groziłby zanik mięśni, kości i kto wie, czego jeszcze, to i tak największym problemem jest brak funduszy, ostatnio bardzo poważnie utrudniający NASA prowadzenie jakichkolwiek badań. Rząd USA widząc, jak wiele pieniędzy poszło na marne, postanowił przyciąć dotacje na badanie Marsa.



Podczas eksploracji Marsa należałoby szczególnie zwrócić uwagę na pewne rejony, w których prawdopodobieństwo odnalezienia śladów życia jest największe.

Ares Vallis - to tu 4 lipca ma wylądować Mars Pathfinder. Równina, na której występowały kiedyś gorące źródła położona jest na marsjańskim równiku.

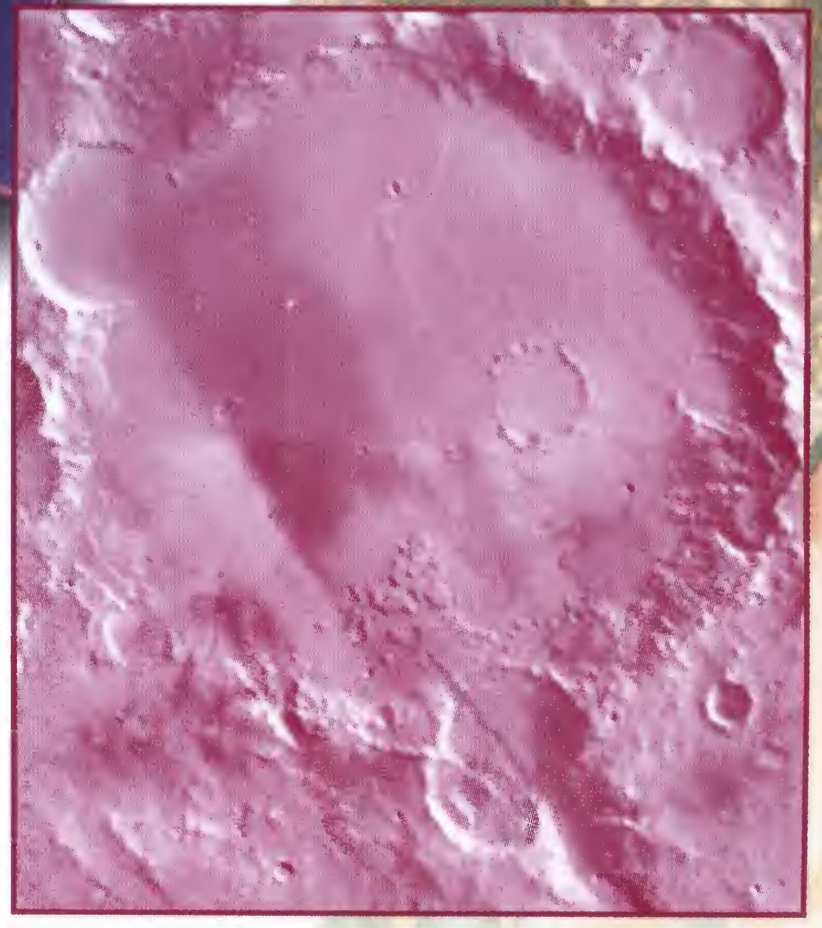
Hadriaca Patera - Tu także naukowcy dopatrują się istnienia gorących źródeł.

Bieguny - Na biegunach znajdują się czapy lodowe, pod którymi być może znajduje się woda w stanie płynnym, a w niej - być może - **żywe organizmy**.

Valles Marineri - głęboka na 7 (jedne źródła podają 6 , inne 8) km rozpadlina, odkryta przez Marinera 9. Jest ona 10 razy dłuższa i 3 razy głębsza niż Wielki Kanion Kolorado. Być może tam znajdują się skamieniałe szczątki marsjańskich organizmów.

Olympus Mons - Największy znany krater w Układzie Słonecznym. Odkryty przez Marinera 9 wygasły wulkan ma 26 km wysokości, jego średnica u podstawy wynosi 600 km, a średnica otworu krateru - 70 km.

Interesujące też wydają się tereny, na których niegdyś mogły się znajdować wielkie jeziora i rzeki - do czołówki zaliczają się tu Parana Vallis i Krater Gusiew.



Oprócz USA badaniem Marsa zajmuje się także Japonia, której satelita Planet-B osiągnie orbitę Marsa w przyszłym roku. Rosja, po utracie Marsa 96, nie zapowiedziała dalszych badań. Pozostaje jedynie mieć nadzieję, że wyżej wymienione rejony oraz te, które niedługo zostaną odkryte, będą objęte programem badań Marsa, a wszystkie dane i zdjęcia bez względu na ich zawartość zostaną udostępnione szerokiej publiczności.

Scan Vangis 2010 for www.retroreaders.makii.pl

scenariusz i reżyseria: imi

Pyłek

1

AVE !
To ja - straszliwy narrator
o przerażającej prawej części twarzy.
W sposób okrutny i bezlitosny
opowiem wam historię człowieka,
który... acha, to potem.
Ale nie zacznę jej opowiadać,
póki jej bohater-Pyłek
nie znajdzie się w miejscu,
gdzie historia
się zaczęła.

Jeśli się nie pojawi
w ciągu minuty -
nie będzie żadnej historii.

Powinien być tu...

...a jest...

Pięć, Cześć, Siedem !
Strasznie się spieszę !
Pożyczam brykę !

Szerokiej
drogi...

Rany!
Gdzie koła?

TRRACH

Wybacz stary...

myk myk

CO ?
Wysiadam!

GDZIE?! WRACAJ!
Bo pokażę ci całą swoją twarz.

To pokaż!

No. No.
Jak pokazałem w swojej
rodzinnej wiosce kury
zaczęły znosić jajka...

To chyba dobrze...

Cicho bo

Dobra, dobra...

Póki co powiem Wam
jak ta historia się skończy -
po co żyć w napięciu.
Otóż: będę żył długo i
szczęśliwie i będę miał
mnóstwo dzieci...

...a czas płynął...

...i płynął...

...i utonął.

Zostało
ci jeszcze
6 sekund !

5...4...2

...0 !

HOOPS!

ZDĄŻYŁEM !

Ominąłeś
trójkę!

Cicho bo

Kontynuuj
2...1...

Dobra,Dobra.

CO JEST ?!